

enciclopedia del anime

volumen2

CIENCIA FICCION

desde los clásicos hasta las series de mayor éxito en el mundo del anime actual






PUBLISHING

ENCICLOPEDIA TEMÁTICA MULTIMEDIA DE LA ANIMACIÓN JAPONESA

EN 6 VOLÚMENES

VOL. 2.....CIENCIA FICCIÓN

Edición:....Due Emme Publishing
Dirección:....Marco Meneghello
Dirección Multimedia:....Duemme Publishing
Realización Multimedia:....Fabio Folla
Proyecto:....Andrea Sabbatini
Edición Española:....Berserker, S.L. y Samurai S.L.
Traducción:....J.J. Martínez
Ricardo González
Ramón Almagro
Corrección:....J.J. Martínez
Ricardo González
Maquetación:....J.J. Martínez
Ricardo González
Infografía:....Daniel García
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Impreso en España: Arts Grafiques Besó
Deposito Legal nº: V-1914-1998
Impreso en Abril 1999.






ÍNDICE

El CD-Rom que acompaña a este volumen debe considerarse parte integrante de él y no puede por tanto ser vendido por separado.

EDITORIAL

Bienvenidos a esta nueva cita con la primera enciclopedia multimedia de la animación japonesa: Anime, dedicada a la ciencia-ficción.
Tras los gigantescos robots pilotados, reminiscencias de los samurais tan presentes en la historia japonesa, hemos podido aproximarnos a su aspecto pseudo-futurista sin olvidarnos de sus familiares próximos, los cyborgs. La diferencia entre los dos géneros no es tan escasa como parece. Los primeros son, como acabamos de mencionar, ejemplos clásicos de narrativa exclusivamente japonesa, mientras que los segundos son parte de la cultura mundial. Vienen de antiguas historias eslavas que dieron vida por primera vez al término "robot" a través del trabajo de Asimov y la creación de las famosas tres leyes, siguiendo con Blade Runner de Dick y el género cyberpunk. Estos seres son copias fieles de la forma del hombre, pero que están afectados por extrañas peculiaridades que marcan sus almas, y que pueden ser, según su tipo, frialdad, cinismo, megalomania, servilismo o profunda amistad. El cyborg siempre ha vivido en profunda contradicción con su propio ser, dado el dualismo de su personalidad, que le lleva a convertirse en el mejor amigo del hombre o en su peor enemigo. Son los cyborgs que en la animación van desde Tetsuwan Atom a nuestros días, con los *remakes* de Tatsunoko y los espléndidos trabajos derivados de las obras maestras de Masamune Shirow. Como la más importante de todas éstas figura Ghost in the Shell, que llevó al éxtasis a la audiencia mundial. Pero no nos hemos detenido ahí. Habría sido restrictivo haber tratado sólo este género. Así que de forma un poco presuntuosa, por lo cual esperamos que nos perdonéis, hemos afrontado el tema del futuro de forma más profunda. Así, hemos dedicado también atención a esos trabajos que tienen como protagonistas a naves espaciales o temas que conciernen de cerca nuestro futuro científico. No ha sido fácil. Es más, como sucedió con los robots, y más incluso en este caso, nos encontramos con una cantidad ingente de títulos en continuo crecimiento. No por nada Japón ha sido siempre visto como la cuna de la nueva civilización tecnológica y ésto inevitablemente influye en mucha de su producción animada con su infinita cantidad de títulos, animes y mangas. Había que tomar decidiones, aunque la enciclopedia de anime, como los productos que contiene, no es algo estático e inamovible, sino un trabajo en constante expansión, en contínua búsqueda de la perfección. Lo que tienes en las manos ahora, por lo tanto, no es un compendio de toda la ciencia-ficción aparecida, pero ciertamente es la única que cubre todas las producciones que han llegado a Occidente y muchas joyas desconocidas que, esperamos, puedan llegar aquí algún día. Quizá algunos de vosotros se sorprendan al notar la presencia de Brain Powered. Éste es ciertamente un anime futurista, pero contiene robots y por tanto quizá hubiérais preferido encontrarlo en nuestro primer volumen. Bien, cuando abordamos el tema de los robots hace seis meses, no sabíamos nada a ciencia cierta de este trabajo del siempre capaz Tomino. Ahora que eso ha cambiado, hemos decidido incluirlo en este segundo volumen que es una continuación ideal al primero y por lo tanto, según nuestro punto de vista, capaz de incluir trabajos que pueden situarse a medio camino entre los dos géneros. Otros animes, que sin embargo no encontraréis en este volumen, son algunas de las más destacadas obras de Miyazaki, tales como Nausicaa, la última y espléndida Mononoke o la preciosa Five Star Stories. Ésto se debe a que debido a su naturaleza, hemos decidido incluirlos en nuestro siguiente volumen sobre la fantasía. Ahora, a través de esta enciclopedia, habiendo admirado Grandizer, Mazinger, Gundam, Evangelion y muchas otras, podéis volver a volar en la Arcadia de Harlock y en el Yamato, o correr al lado del solitario Cashern y el mortal Tekkaman. Por no mencionar los últimos lanzamientos como la letal Virus, la poética y seductora Plastic Little, y muchas, muchas más.
Si piensas que hemos mejorado desde nuestro primer número tanto en la interfaz de usuario como en pequeñas modificaciones gráficas, no temáis, mejoraremos aún más. Estamos sólo al principio de un largo viaje. Un viaje que será capaz de llevarnos desde el pasado más remoto al futuro más lejano. Y todo ésto enriquecido por esos sueños inmortales que durante décadas ya sólo los dibujos japoneses han podido darnos.

Feliz lectura y feliz navegación.
Nos veremos pronto.

ÍNDICE CRONOLÓGICO

GINGA TETSUDO 999

MATSUMOTO/TOEI DOGA/FUJI TV



GINGA TETSUDO 999



Esta serie está hábilmente dirigida por Nobutaka Nishizawa y está basada en una idea de Leiji Matsumoto. El diseño de personajes inicial es de Shingo Araki, haciéndose cargo después Tomonori Togawa (seudónimo Shigeru Togawa), Kazuo Komatsubara y Tomonori Mizukawa.
Yoichi Kominato y Kenji Ooyama se hicieron cargo del proyecto general.
En este anime, Matsumoto muestra un futuro particularmente triste para aquellos pocos humanos que todavía vagan como fantasmas sin esperanza ni expectativas. La sociedad parece dividida en una mitad de humanos pobres y famélicos forzados a vivir como animales por un lado, y robots por el otro. Éstos son seres humanos que se las han arreglado para conseguir un cuerpo mecánico y son por lo tanto inmortales. De este modo, se enfrentan a la vida con una gran ventaja en comparación con el resto de la población.
Es en este contexto donde aparece el joven Tetsuro. Decide embarcarse en el Galaxy Express, un misterioso tren que es el único medio capaz de llevar a unos pocos pasajeros a Andrómeda. En Andrómeda los cerebros son implantados en los cuerpos mecánicos más apropiados para recibirlos. Tetsuro es acompañado por la enigmática Maeter, una mujer que se ofrece a ayudar y guiar al joven, llegando incluso a regalarle el carísimo billete del tren.
Más que ningún otro trabajo de Matsumoto, éste debe ser interpretado metafóricamente. Esta metáfora nunca es revelada y realmente se hace más clara con cada episodio haciendo los hechos más fáciles de entender. El tren, un ridículo medio de transporte moviéndose por el espacio, construido al estilo del siglo XIX con humo y vías que le permiten "despegar", ha sido elegido como un símbolo de la vida, del transcurso del tiempo y de las experiencias que el joven Tetsuro, el representante de su generación, debe afrontar para alcanzar la edad de la madurez. Cada parada del tren en las numerosas estaciones del camino a Andrómeda representan una experiencia particular en la vida que Testsuro debe



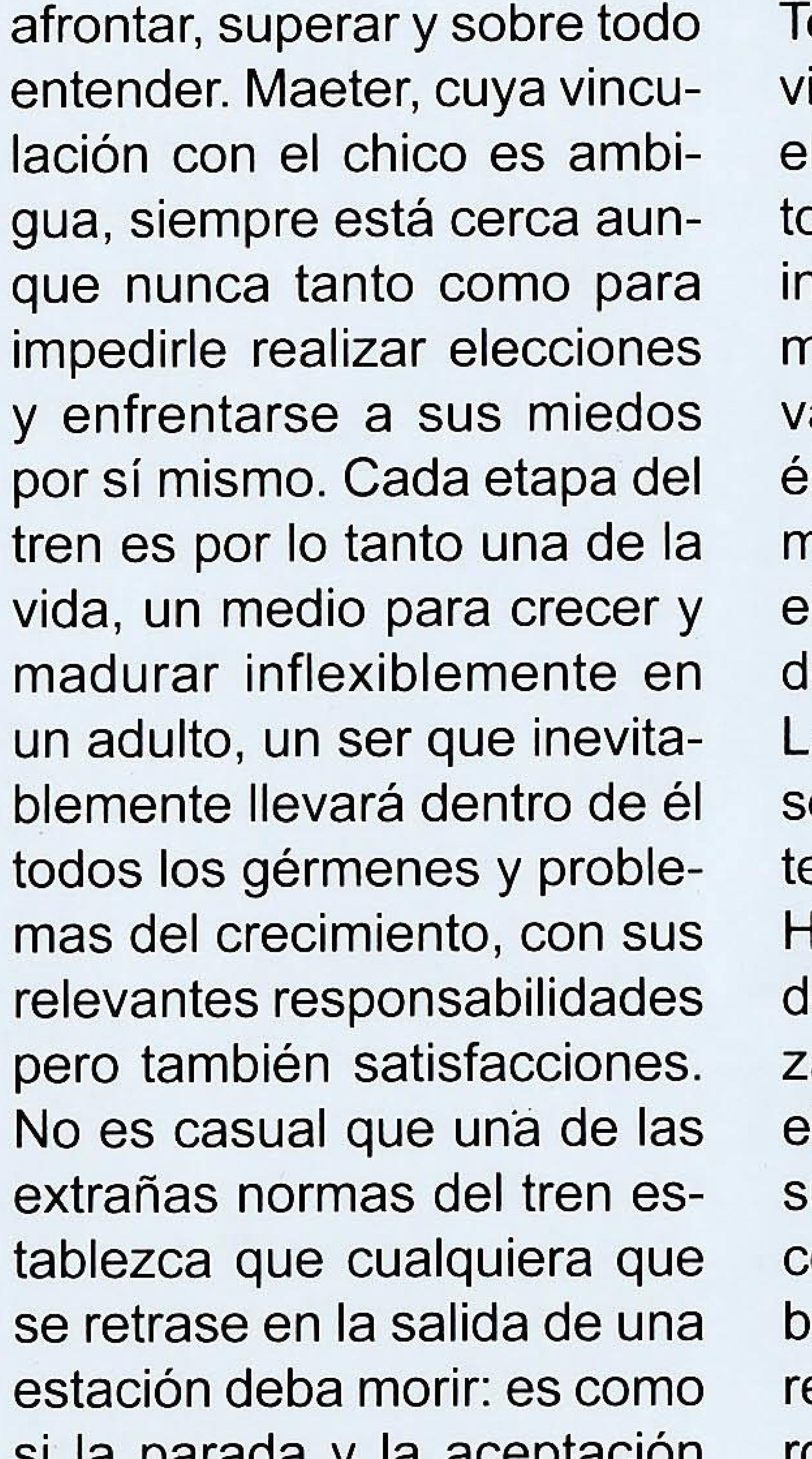










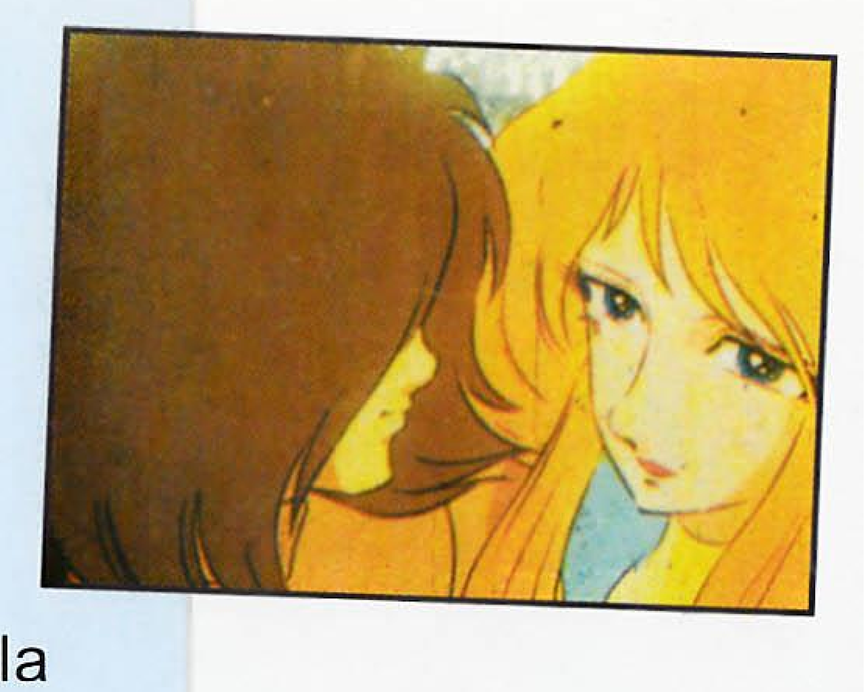




afrontar, superar y sobre todo entender. Maeter, cuya vinculación con el chico es ambigua, siempre está cerca aunque nunca tanto como para impedirle realizar elecciones y enfrentarse a sus miedos por sí mismo. Cada etapa del tren es por lo tanto una de la vida, un medio para crecer y madurar inflexiblemente en un adulto, un ser que inevitablemente llevará dentro de él todos los gérmenes y problemas del crecimiento, con sus relevantes responsabilidades pero también satisfacciones. No es casual que una de las extrañas normas del tren establezca que cualquiera que se retrase en la salida de una estación deba morir: es como si la parada y la aceptación de quedarse estancado en el camino de la vida, representase automáticamente una alegoría para una profunda e indiscutible muerte interior. El sueño perseguido como el objetivo definitivo, es decir, el cuerpo inmortal del robot, se identifica completamente con una necesidad de detenerse, de evitar las responsabilidades del tiempo no creciendo. No es sorprendente que mucha de la gente robot a quien Tetsuro conoce durante sus viajes acabe suicidándose. Es el resultado del arrepentimiento alcanzado por este estado, intermedio pero infinito, de inmortalidad del cuerpo pero vacuidad del alma. Y es que éstos son incapaces de ver un mañana precisamente porque el tiempo para ellos ha perdido su razón de ser.

Las referencias a los otros personajes de Matsumoto presentes en Uchu Kaizoku Captain Harlock son significativas y despiertan el interés por analizar la idea que cada uno de ellos representa más alla de sus hazañas heroicas. Así encontramos a Tochiro, ese símbolo de sacrificio por un ideal, representado por un sombrero con agujeros de bala que lleva el protagonista Tetsuro. Emeraldas aparece como apenas una sombra de sí misma, ahora reducida a un fantasma enfermo en una astronave pilotada por un robot. Sin embargo aún se puede encontrar en ella un profundamente enraizado espíritu enfocado hacia los viajes y la libertad absoluta a cualquier precio. Harlock se presenta de dos maneras bien distintas. Al principio Matsumoto hace creer al espectador







que se encuentra ante un Harlock destruido a sí mismo por culpa de sus ideales, una sombra de su fascinante personalidad, decadente y dispuesta a odiar, atacar y humillar a todos aquellos que se muestren débiles. Es como si mirásemos a través de un grotesco filtro que sólo destacase las partes más negativas de aquel que antaño era un héroe. Esta idea cambia cuando nos damos cuenta de que el verdadero capitán, símbolo de protección, es en realidad aquel que en la sombra ha ayudado al joven Tetsuro a lo largo de su viaje. No obstante, la imagen del otro Capitán Harlock, que se muestra como un robot, disimula lo que podía haber sido. Nos damos cuenta de cuán fina es la frontera entre el heroísmo y el cinismo. A lo largo del anime Maeter se comporta como el ángel guardián de Tetsuro, llevándolo de la mano hasta Andrómeda. Al final descubrimos que es la hija de la reina Promexium, la cual va errando por el espacio con el fin de encontrar jóvenes valientes capaces de aumentar el número de androides en Andrómeda. Al final de la historia, Tetsuro renuncia a la inmortalidad demasiado fácil que un cuerpo robótico le hubiera dado, razón por la cual habría emprendido este viaje largo y peligroso, habiendo conseguido una fuerte consciencia interior, que sólo le hubieran podido aportar este recorrido existencial y sus experiencias. En otras palabras, acepta su madurez, el paso del tiempo, y que la muerte forma parte de la vida misma. Rechaza esconderse detrás de la armadura de un inconsciente estancamiento del alma, detrás de una eternidad



repetida hasta el infinito. Con la película Adiós Galaxy Express: Terminus Andromeda, el joven protagonista, que ya





GINGA TETSUDO 999



está crecido y maduro, no sólo está dispuesto a rechazar la inmortalidad, sino que quiere combatirla y destruirla, con el fin de darle al futuro la esperanza de vivirlo como se merece, sin la opresión de una vida fácil pero inevitablemente autodestructiva.

Tetsuro llegará a matar a su padre, símbolo de un pasado erróneo y de un mundo condenado por sus propias tendencias a la extinción, como un acto final hacia una nueva existencia y una entrada definitiva en la madurez.

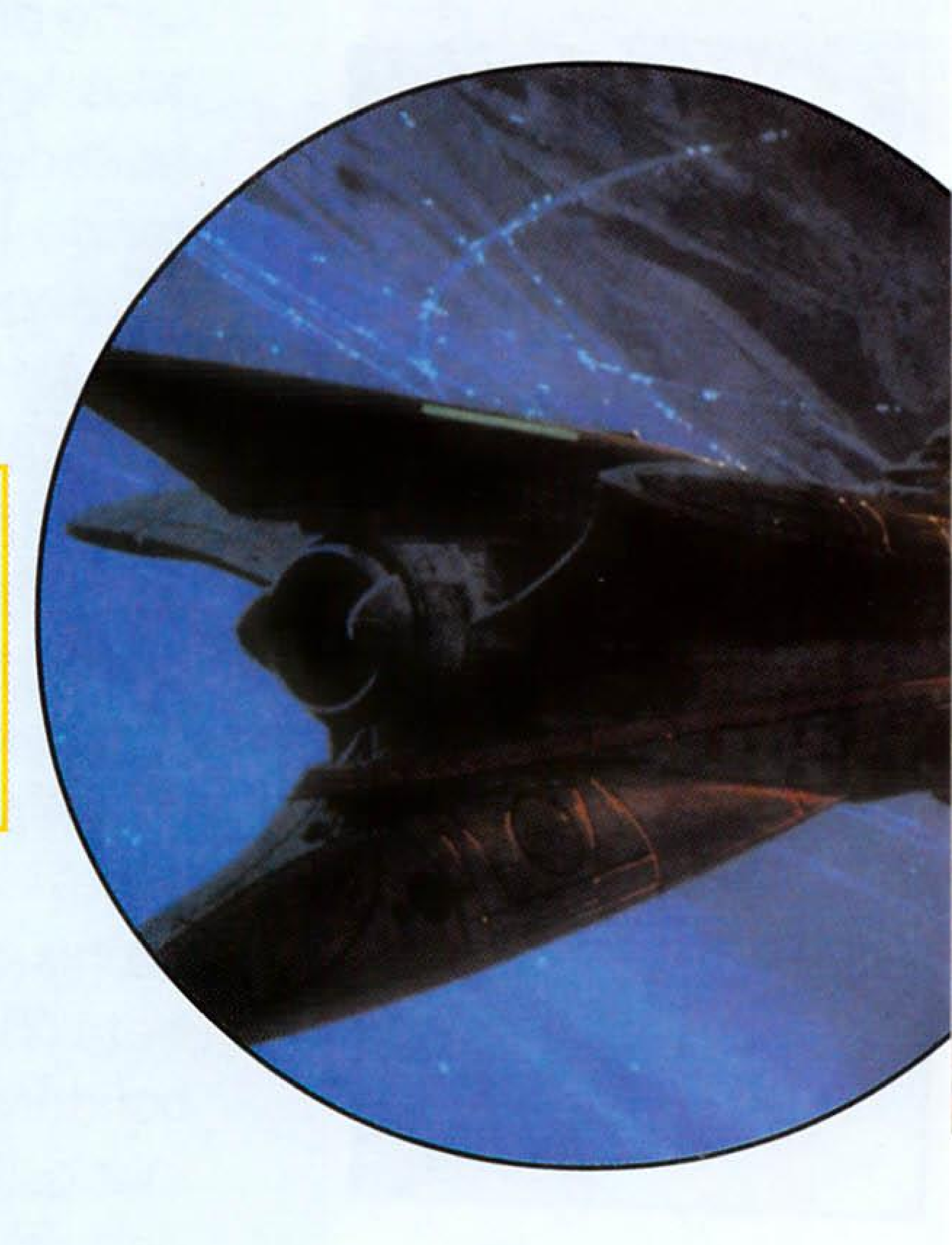






UCHU SENKAN YAMATO

WESTCAPE CORPORATION

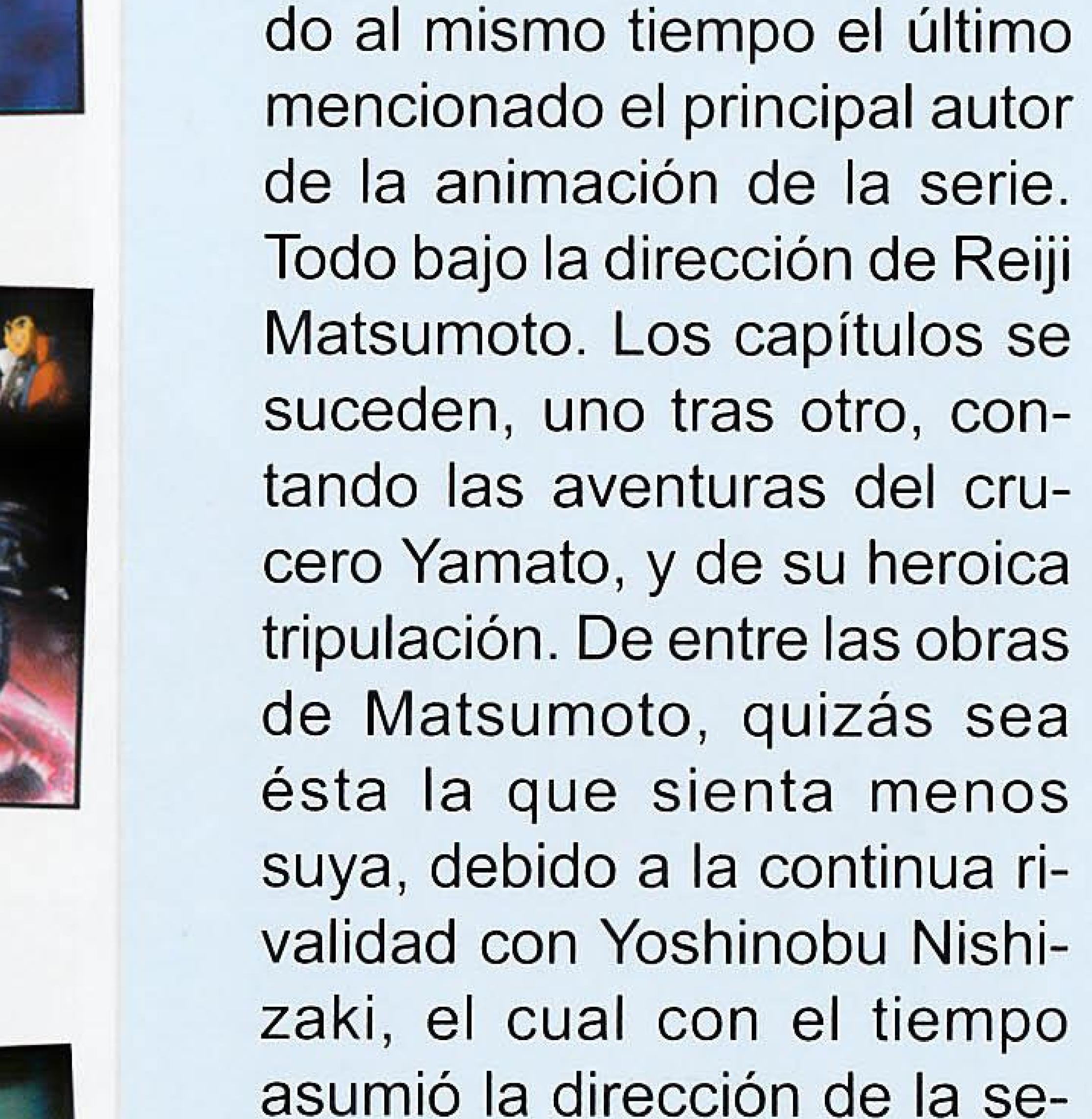




UCHU SENKAN YAMATO









Yoshikazu Yasuhiko y Noboru Ishigumo son, entre otros, los autores del story board, siendo al mismo tiempo el último mencionado el principal autor de la animación de la serie. Todo bajo la dirección de Reiji Matsumoto. Los capítulos se suceden, uno tras otro, contando las aventuras del crucero Yamato, y de su heroica tripulación. De entre las obras de Matsumoto, quizás sea ésta la que sienta menos suya, debido a la continua rivalidad con Yoshinobu Nishizaki, el cual con el tiempo asumió la dirección de la serie.

La historia se inicia en el planeta Tierra, que se encuentra desvastado por las radiaciones, la polución y asediado por el imperio de Gamilas que está destruyendo el ecosistema con terribles mecanismos nucleares. La esperanza llega de un planeta lejano llamado Iscandar, y de su reina Starsha. Esta última ofrece a la tierra el Cosmo DNA, un dispositivo capaz de devolver la fertilidad a la Tierra, con la condición de utilizarlo antes de que finalice el año. Se transforma entonces la potente nave de batalla, Yamato, y en ella parte la valiente tripulación hacia un esperanzador futuro en la Tierra. La misión se vuelve difícil debido a los contínuos ataques del ejército de Gamilas con su indiscutible líder, el supremo Desslar. El capitán de la Yamato, Juzo Okita, muere y es reemplazado por el joven oficial Susumu Kodai. Entre los numerosos personajes que hacen esta serie irresistible, hay que mencionar a Desslar, quien de manera sorprendente se torna cada vez más humano, hasta llegar a alcanzar una verdadera conversión espiritual que dará sus frutos en la segunda serie, Uchu Senkan Yamato II. Si al final de la primera historia, Yamato logra llegar a tiempo a Iscandar









para salvar su planeta, en la segunda surge un nuevo peligro proveniente del pueblo de la Cometa, una armada nómada que deambula arrasando todo lo que se encuentra en su camino. Yamato podrá salvar la Tierra gracias a la ayuda de su antiguo enemigo Desslar, que está entonces totalmente humanizado. La película Saraba! Uchu senkan Yamato ai no senshi tachi (Adios crucero espacial Yamato, los guerreros del amor) llegó a las pantallas en 1978, y debería haber marcado el final de la saga (efectivamente los protagonistas mueren en un heroico ataque kamikaze para salvar la Tierra), pero el éxito obtenido, empujará a los autores a retomar el tema de la pelicula, cambiando completamente el final, con el fin de mantener vivo el interés del público hacia la heroica tripulación. El especial televisado de Uchu Senkan Yamato Aratanaru tabidachi (la nueva era) salió en 1979. En ella el planeta gemelo de Iscandar sale de su órbita a causa de una misteriosa amenaza de extraterrestres, y son la nave Yamato y Desslar quienes deben de nuevo resolver esta situación.

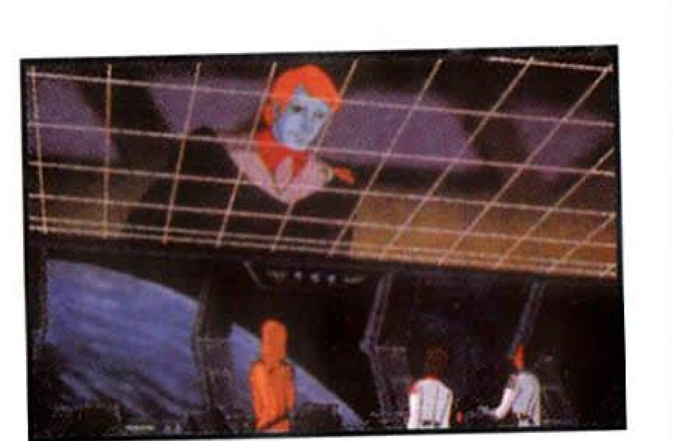
Uchu senkan Yamato III salió en 1980 tratando de la amenaza representada por el sol de nuestro sistema, el cual tras haber colisionado con un misil errante, ha acelerado de una manera vertiginosa su proceso de transformación en supernova. El capítulo final de la saga, salió en 1983 : Uchu senkan Yamato Kanketsuhen (capitulo final), en el que el capitan Okita, resucitado, repele la amenaza de los Aquarians transformando la tan querida nave espacial en un rompeaguas mecánico, capaz de detener la explosion de las aguas en nuestro planeta. Final-



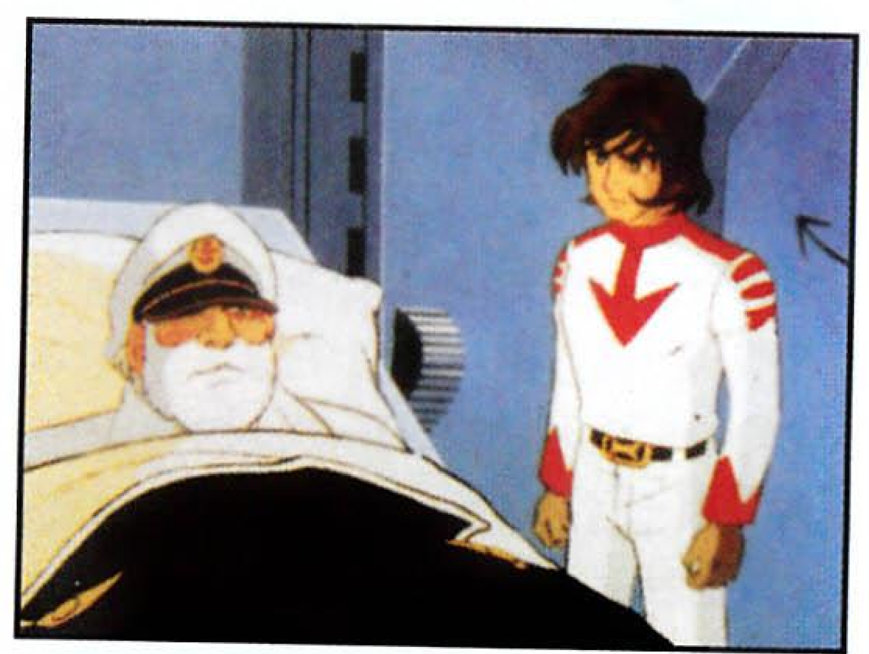


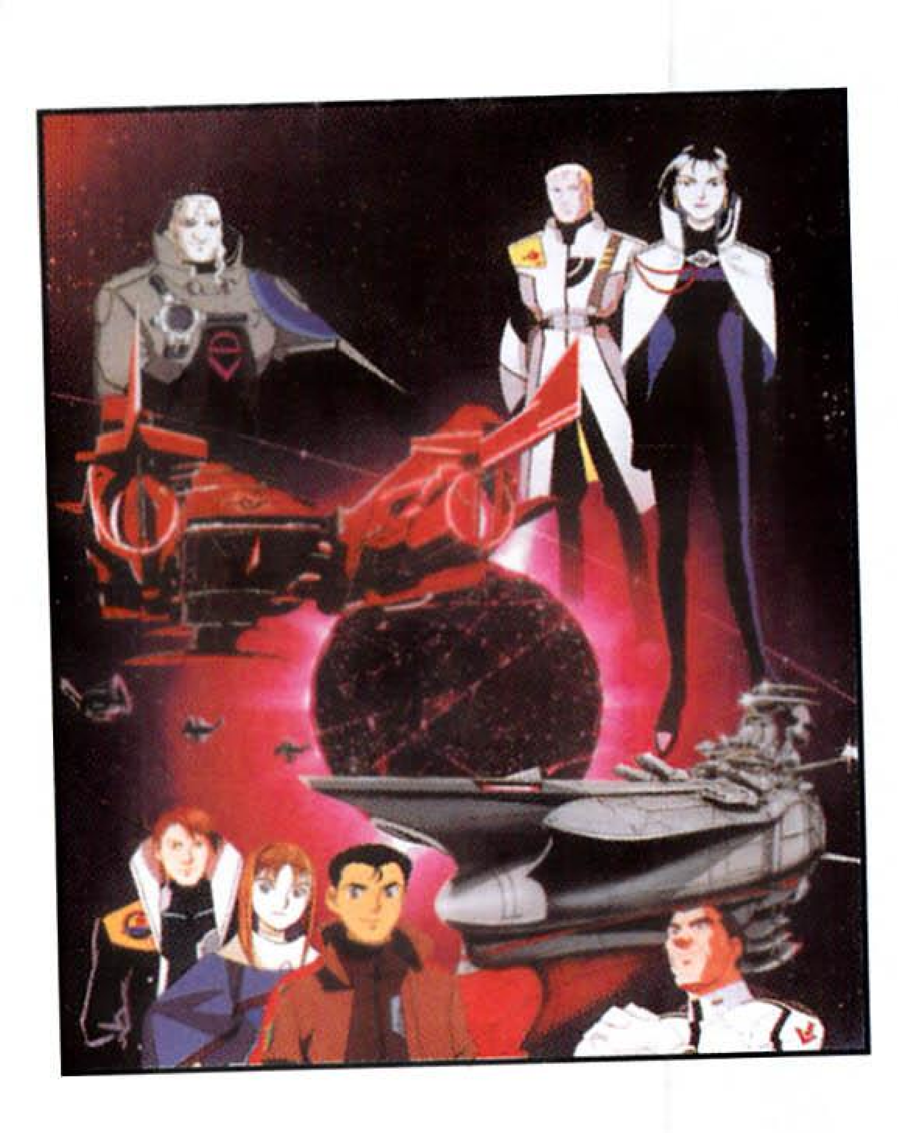


UCHU SENKAN YAMATO



mente, en 1995 salió Yamato 2520, un remake de la primera serie, que realiza Yoshinobu Nishizaki. En occidente se le conoció como Star Blazers, víctima de una medianamente aceptable adaptación norteamericana.









UCHU KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK

MATSUMOTO L./TV ASAHI/TOEI DOGA



UCHU KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK



UCHU KAIZOKU
CAPTAIN HARLOCK



La serie de 1978 se basa en la historia original de Leiji Matsumoto, con guión de Haruya Yamazaki y de Shozo Uehara, puesta en escena de Taro Rin y decorados de Tadao Kubota y de Hidenobu Hata. El diseño de personajes lleva el sello del ingenio y la experiencia de Kazuo Komatsubara y de Makoto Kikuchi.



La historia de este animé se sitúa en el año 2977. La tierra es una gran nación gobernada por los Japoneses. Desde hace ya mucho tiempo los robots han reemplazado al ser humano en todos los trabajos pesados. Una especie de bienestar generalizado, caracteriza la nueva forma de vida.

Pero el reverso de la medalla es sombrío e hipócrita, por medio de frecuencias hipnóticas que se emiten por todas las televisiones del planeta, el gobierno embrutece las personalidad de los individuos a cambio de una comodidad y una felicidad completamente ficticias.

En este contexto pasivo, en el cual el ser humano tiene inhibida cualquier individualidad interior a cambio de un bienestar general pero ilusorio, vive Harlock. El capitán se aleja de la mentalidad agobiante y de las restricciones impuestas en su planeta, y añora la mar terrestre que está muriendo (se ha convertido en el símbolo del espíritu humano, entonces ahogado por el confort y la ausencia de pensamientos, instituidos por las autoridades).



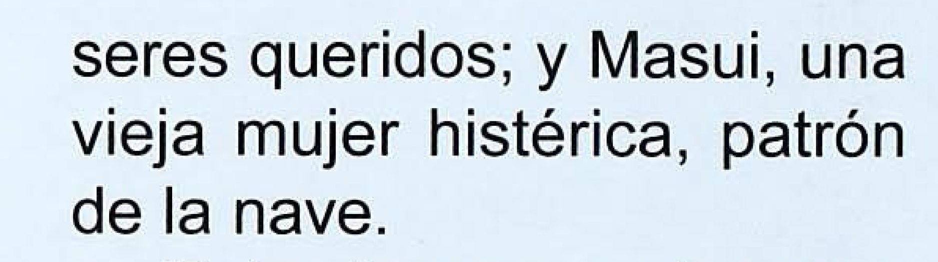
Así el Arcadia, una nave espacial construida por el mejor amigo de Harlock, Tochiro, se convierte en la metáfora de la independencia y el deseo de libertad, y navega en el único océano aún disponible, el espacio.



La tripulación que acompaña a Harlock en su peregrinaje cósmico está compuesta por varios personajes distintos, entre los que podemos encontrar al segundo de abordo Yattaran, apasionado de las maquetas; el doctor Zero, un brillante medico al borde del alcoholismo con una profunda pasión por los gatos.; Torisan, la cornelia que antaño perteneció a Tochiro; Maji el ingeniero jefe que a perdido a todos sus







seres queridos; y Masui, una vieja mujer histérica, patrón de la nave.

Entre los segundos cargos, destaca el joven Tadashi, símbolo del descubrimiento de la selección de Harlock a través del cual penetramos en el variado universo de Arcadia. Yukie, cuyo amor por Tadashi representará la esperanza para el futuro, y Meeme, la última superviviente de un mundo asolado, espejo de la soledad y de la melancolía de una realidad que se les puede escapar de las manos en cualquier momento. Y ante todo, la misma Arcadia, última creación de Tochiro, en la cual su espíritu permanece melancólicamente (símbolo de una libertad absoluta, una libertad vista como la única elección posible a cualquier precio).

Otros personajes importantes son, Emeraldas, la amiga de Tochiro antes de su muerte y madre de la pequeña Mayu, confiada a los cuidados de Harlock, símbolo de la nueva generación que tiene el poder para salvar la tierra; Kirita el único miembro del gobierno que hace gala de una cierta independencia, pero que detesta a Harlock y del cual esta celoso, y con el cual no quiere compartir ningún sentimiento, y finalmente el primer ministro, un ser odioso, esclavo de su poder, de sus leyes y asustado por todo aquello que no forma parte de sus esquemas preestablecidos.

Un pueblo de feroces mujeres guerreras, las Mazonianas, se interpone entre el gobierno totalitario y el liberalismo extremo del pirata espacial (la relación con Amazonas es muy clara) Estas están a las ordenes de la reina Raflesia. El pueblo Mazon que a visto morir su planeta y, consciente del papel que representa para la defensa de la civilización terrestre, está dispuesto a apoderarse de lo que cree que es suyo, Raflesia es desde el principio el eje de la historia por dos motivos, por su proximidad y al mismo tiempo por la lejanía en relación a los ideales de Harlock.

Si por un lado los dos comparten el mismo sentimiento de desprecio hacia el estado actual de la cosas y por la forma en que los humanos gobiernan la Tierra, por otro lado Raflesia está decidida a poner fin a esta situación, proponiéndose como nuevo modelo a seguir aunque sea atacando el estado de libertad individual, a pesar de que sea la base del ideal de Harlock.





UCHU KAIZOKU
CAPTAIN HARLOCK

El pirata espacial vive una especie de lucha interna, en la cual llega incluso a pensar, que para aquellos que han consentido ser gobernados por políticos corruptos y militares violentos, el ser invadidos por las Manzonians es un justo castigo. Pero aún así siempre es vuelto a reclamar para la defensa de la tierra, por la pequeña Mayu, símbolo de un posible futuro, un futuro destinado a extinguirse definitivamente con la caída de la civilización humana.

A pesar de la firme condena a sus semejantes, Harlock se siente profundamente humano, y será esta fuerza interior su mejor arma contra la frialdad del pueblo invasor, incapaz de adentrarse en los sentimientos de una raza que él considera automáticamente inferior.

Raflesia, será para Harlock un enemigo a combatir y respetar al mismo tiempo más que al gobierno terrestre, y quizás por ello obligado a combatir con más encarecimiento. La recíproca estima que sienten estos dos adversarios, será fundamental en el desarrollo de esta historia, y tendrá un gran peso en la decisión final de renunciar a cualquier pretensión sobre la tierra, por parte de las Mazonians.

El anime está dotado de un sentido de profunda melancolía, unido a las esperanzas que Harlock inculca a los demás, como si él mismo fuera incapaz de tenerlas, pero que duda en defender a cualquier precio frente a aquellos que quieren dominar el alma humana por la fuerza de la espada o por la psicología.

La creación del mito de Harlock ha atravesado distintas etapas antes de llegar a la versión que nos presentaron en 1978.

En 1969, Pilot 262, cuenta las aventuras de un piloto de avión de guerra, Phantom F. Harlock, durante la segunda guerra mundial. Tras un cataclismo espacio-temporal





este puede observar el futuro de su planeta y sus inquietantes evoluciones tecnológicas.

En 1970 Phantom Harlock es el defensor de un planeta que los cínicos terrestres quieren invadir, pagando incluso con su vida en su lucha por la libertad.

En Gun Frontier, de 1972, Harlock y Tochiro son dos vaqueros en el salvaje Oeste, y en 1975 los volvemos a encontrar bien sea en Driver 0 y también en Deathshadow.

En la primera, él es amigo del protagonista, el androide zero, y entre los dos se establece una fuerte amistad, muy similar a la que podemos encontrar entre el Harlock definitivo y Tochiro.

En Emeraldas podemos ver a dos piratas de principios de 1900 que combaten en los mares de la Tierra, se llaman Harlock y Emeraldas.

Si tras la serie oficial, Uchu Kaizoku capitan Harlock, el pirata reaparece en Ginga Tetsudo 999; Andromeda shuchakueki, hay que esperar a 1982 para conocer sus orígenes, contados en el largometraje waga seishun no Arcadia (La Arcadia de mi juventud) y la continuación Waga seishun no Arcadia, Mugen kido SSX (Carretera infinita SSX).

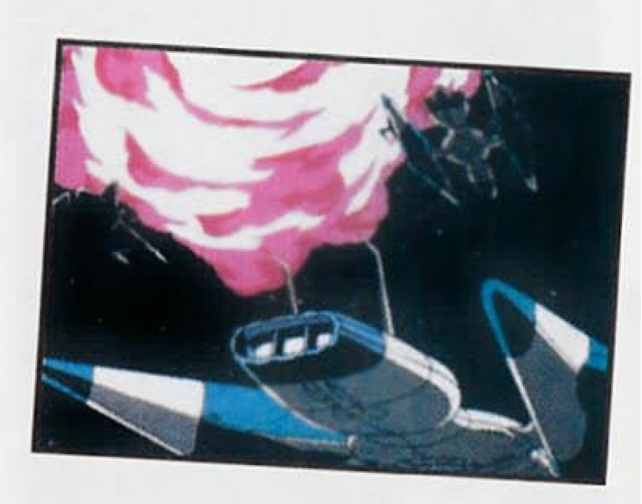
La historia se sitúa antes de la llegada de las guerreras Mazonians, y habla de un joven oficial de la federación terrestre, Harlock, que viaja por el cosmos durante la guerra entre la tierra y un pueblo de invasores espaciales, llamados Humanoides. Cuando se le propone a Harlock unirse a la armada invasora, el lo rechaza y abandona el uniforme. A su lado nos encontramos con la bella Maya, la voz revolucionaria de una radio clandestina " La voz libre de Arcadia", y Tochiro, el ingeniero de la federación que Harlock había encontrado en un bar. Ambos descubren una particularidad de su pasado, sus antecesores, que cada vez que se habían encontrado a lo largo de toda la historia, establecían las ataduras de una profunda amistad. Esta nueva consciencia une aún más a los dos espíritus revolucionarios. Una joven y bella rebelde entra en sus vidas. el desenlace final de la historia nos permite asistir a la pérdida de un ojo de Harlock, a la muerte de la amada Maya y finalmente a la de Tochiro.

Ciertas incoherencias entre esta serie y la precedente, hacen del regreso del capitán Harlock, un acontecimiento agradable y fascinante, y dan una comprension más grande al espectador de la verdadera alma del héroe, implicándolo más en los acontecimientos que ya se habian


UCHU KAIZOKU
CAPTAIN HARLOCK















UCHU KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK



podido ver en la version de 1978.

El Arcadia se envía cargado de los sueños y esperanzas de un puñado de valientes , mantenido por la mirada tendida hacia el cielo de la pequeña Mayu, la única de su colegio aún capaz de soñar.

En 1988, salió una OVA enteramente dedicada a Emeraldas, titulada Reina Emeraldas. En ella, la misteriosa "bruja del espacio" por primera vez protagonista absoluta de la historia, debe hacer frente a Bararuda, un oficial del estado mayor de la armada de Alfres.







HURRICANE POLYMER

TATSUNOKO










HURRICANE POLYMER

Aparecido entre 1974 y 1975 con un remake que data de 1996, este mítico dibujo animado se beneficia del proyecto y el diseño de personajes de Nagayuki Toryumi y la gran banda sonora original de Shunsuke Kikuchi. Los personajes de la nueva OVA están diseñados por Yasuomi Umezo.

La historia versa sobre el joven Takeshi Yoroi, hijo del jefe de la Policía de Tokyo y colaborador del excéntrico detective Joe Kuruma. El chico, decidido a ayudar a su padre en la batalla contra el crimen, está a la vez en contra de someterse a las leyes de la justicia ordinaria, a la que considera "demasiado diplomática".

Entonces se ve envuelto en un caso concerniente a un famoso profesor que está siendo seguido por un grupo de individuos disfrazados de tiburones.

Cuando llega a la casa del profesor, el joven es atacado por estos cuatro extraños personajes, a los que consigue vencer sólo para descubrir que el profesor también ha sido atacado y está moribundo. Antes de morir, de cualquier manera, el científico revela al joven la razón del ataque señalando a un objeto que los criminales tenían la intención de robar: el Polymer, un casco de motorista aparentemente normal, pero que de hecho encierra un mecanismo extraordinariamente sofisticado.

El profesor explica al joven que quienquiera que lleve el casco Polymer se transforma en un ser equipado con una armadura impenetrable, con la que se es capaz de adoptar la forma de cualquier arma





HURRICANE POLYMER

de combate mediante el uso de tan sólo la voz.

El incansable joven Takeshi decide entonces embarcarse en una batalla personal contra el crimen siguiendo la línea más clásica de los mundialmente estereotipados superhéroes: la doble identidad. Aparentemente estúpido y lento de pensamiento, el chico esconde sus poderes con los cuales, a medida transcurren sus aventuras, consigue salvar a la vulgar Kuruma, su dulce asistente y al jefe de la Policía, su padre.

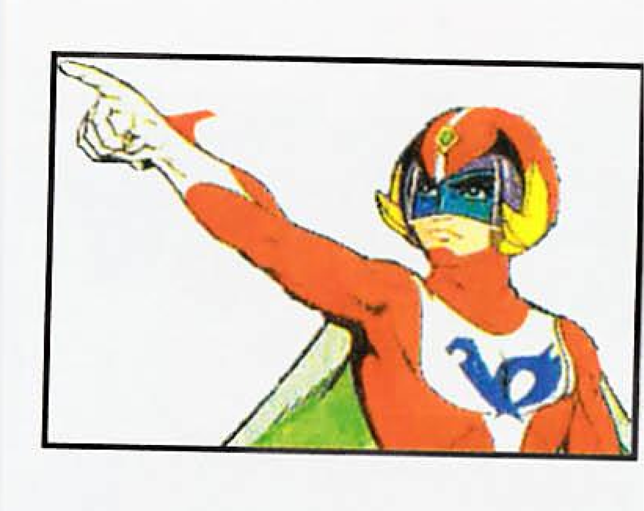
Al final de la historia se descubre la verdadera identidad de Hurricane Polymer, a quien el tiempo a llevado a ser héroe nacional.

Las atmósferas de esta obra maestra producida por Tatsunoko Studios, varían desde la ciencia ficción hasta la rutina cotidiana, con una buena dosis de artes marciales e ironía.

Estre último aspecto desenfadado de la serie está cuidadosamente equilibrado entre repentinas inmersiones dramáticas, que llegan a su climax durante los choques contra varios enemigos, y la casi excesiva violencia del protagonista y su propia personalidad.

Esta última es la de un moderno Batman cada vez más heróico y menos humano, atrapado por sus poderes y por tanto, obligado a ejercerlos a pesar de ir en contra de su voluntad.








SHIN TAKETORI MONOGATARI: SENEN JOO

MATSUMOTO/TOEI DOGA/FUJI TV.


SHIN TAKETORI MONOGATARI:
SENEN JOO



Sacada de un historia de Reiji Matsumoto, este anime debe el diseño de personajes a Yoshinori Kanamori, la puesta en escena a Nobutaka Nishizawa y la producción a Kenji Yokoyama.

Un nuevo anime de Matsumoto, nacido del gran éxito que obtuvo el Manga Senen Joo, esta obra esconde entre líneas una de las temáticas preferidas por el genial artista Japonés. La historia se desarrolla en una trama increíblemente compleja que tiene en vilo al espectador, que intenta comprender las motivaciones reales de los personajes que intervienen. La llamada "Reina de los mil años" es un ser femenino nacido de una probeta y creada específicamente para un solo fin.

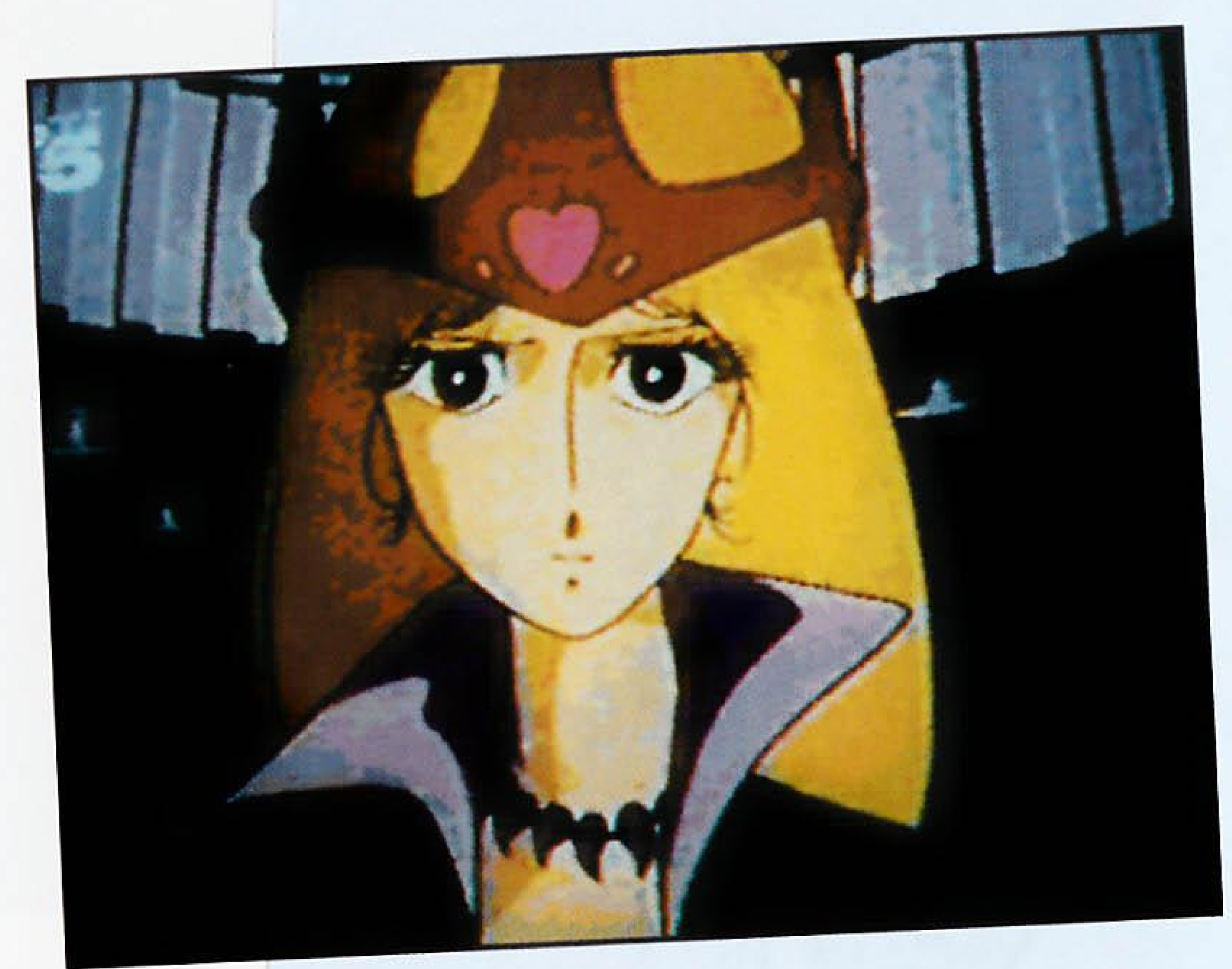
Por ello esta privada, desde su nacimiento, del amor familiar. Se llama Yayoi Yukino y esconde su verdadera identidad tras la fachada de una joven hija adoptiva de una pareja de Japoneses que gerentan un peque-







ño restaurante. Es originaria del planeta Lamethal, y su tarea consiste en raptar el numero suficiente de terrestres para hacer funcionar las complejas estructuras mecánicas de su país, donde su pueblo esta obligado a vivir en un estado de hibernación casi permanente. Estas máquinas necesitan mano de obra, la cual Yayoi rapta de la tierra exactamente cada 1000 años ya que es cuando más cerca pasa de la Tierra. Yayoi es un estereotipo de todos los personajes queridos por Matsumoto. Bella y sublime, esta dotada de una profunda consciencia y de infinitos misterios que ella esconde tras su frágil apariencia. Como todos los personajes femeninos que aparecen en otras series, tales como Raflesia, o bien Maeter, Yayoi es una criatura casi divina, que va más allá de la comprensión real de los sentimientos, aunque siempre está abierta a aprender y comprender si su interlocutor es suficientemente atento para quedarse a su lado con honor y fuerza de ánimo. En ese caso concreto se encuentra el joven Hajine, que consigue darle un poco de “humanidad” a la reina, este joven es huérfano y como tal no ha sido condicionado por los adultos y sabrá, a lo largo de la película, hacer comprender a Yayoi la pureza de los sentimientos humanos y conseguirá hacerle apreciar la importancia de la libertad. Yayoi entra, por ello, en conflicto con ella misma, dividida entre sus obligaciones a Lamenthal, y la conciencia del respeto hacia cada forma de vida y por ello la injusticia que representa el rapto de una parte de la población terrestre.



Para agravar más la situación descubriremos que, esta vez, el planeta Lamenthal no solo se acercará a la tierra, sino que impactará con ella, lo cual conllevará una verdadera masacre de la población.


SHIN TAKETORI MONOGATARI: SENEN JOO

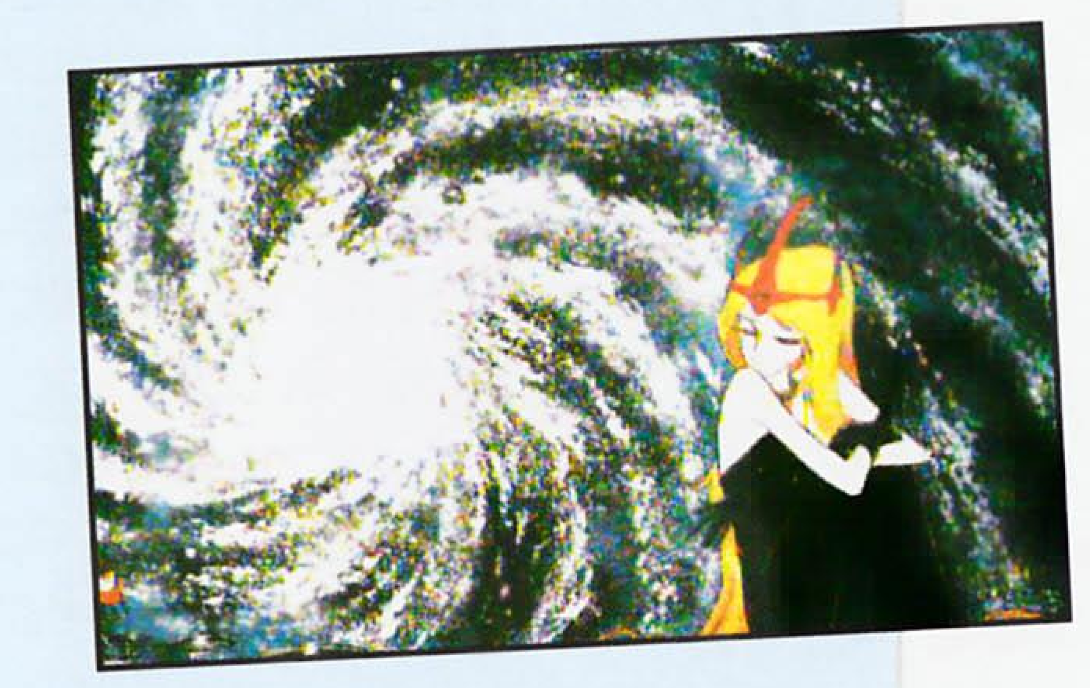


La emperatriz del planeta Lamenthal descubrirá no tener ningún interés por el género humano, entrando así en conflicto con la bella emisaria y decidiendo enviar a la tierra una nueva reina de los mil años que pueda acometer la tarea que Yayoi se obstina a rechazar. En el transcurso de los acontecimientos entran en escena los piratas de los 1000 años, un grupo espacial en el cual está al mando Selene, la hija rehusada de Lamenthal y hermana de Yayoi.

Mientras que el gobierno, incapaz de tomar decisiones (lo que es típico en las historias de Matsumoto, siempre crítico con las instituciones políticas) parece solo preocupado por salvar a sus miembros en las insuficientes naves espaciales para escapar de la tierra condenada a la catástrofe, cuatro facciones combaten con intenciones y esperanzas distintas y son los piratas de Selene, Lamenthal, Yayoi y el joven Hajime. El espectador no sabrá hasta el final determinar quienes son los buenos y quienes los malos debido a los personajes y las facetas que Matsumoto utiliza en esta comedia trágica.

El final guarda la esperanza de una vida mejor para la humanidad, una esperanza dada a un pueblo que quizás bajo ciertos aspectos no la merezca, pero que se refleja en los altos valores de Hajime.

Una esperanza que, no obstante, le costará la vida a Yayoi, que muere por un ideal que no le pertenece pero que ella a aprendido a considerar justo.



UCHU NO KISHI TEKKAMAN

TATSUNOKO





La historia de esta serie está en manos de Junzo Toriumi y Akira Toyama, y está basada en una idea de Ippei Kuri. Hirishi Sasagawa es el responsable del guión, Masami Suda del diseño de personajes, e Hideo Nishimaki y Eiko Toriumi son los productores.



El Doctor Amachi, un gran genio científico japonés, está intentando crear un motor lo suficientemente potente para atravesar las fronteras del sistema solar. Pero cuando está a punto de tener éxito en su empresa, es asesinado por los emisarios del Imperio Valdaster, que está compuesto por unos alienígenas determinados a conquistar la Tierra. Joji Minami es entonces forzado, en contra de su voluntad, a utilizar el robot Pegasus, otra invención del profesor, para salvar nuestro planeta de esta terrible amenaza. Al entrar en el robot un ser humano puede, si consigue sobrevivir a la dura transformación, convertirse en Tekkaman, una criatura espacial cubierta por una armadura bio-mecánica capaz de derrotar a las fuerzas alienígenas enemigas. Joji está acompañado en su cruzada por el misterioso alienígena Andro Umeda, que tiene el poder de transformarse desde Hiromi, la bella hija del profesor, hasta un fuerte animal de forma cambiante llamado Mutan. El proceso de transformación en Tekkaman es, como ya hemos dicho, extremadamente doloroso y siempre deja al héroe exhausto por el enorme esfuerzo físico que conlleva. Además, no se puede mantener la nueva forma durante mucho tiempo, debido al gasto de energía y al esfuerzo mental requerido por ciertas armas en particular de las que figuran en su armamento. Este es el decorado de esta buena serie de Tatsunoko, una sutil mezcla de ciencia ficción, superhéroes y cuentos de robots, cruzada con una permanente sensación de tristeza, que a menudo la convierte en un verdadero drama. Aunque los terribles Valdaster son presentados como alienígenas en clave más o menos humorística para aliviar la tensión narrativa, el tormento continuo del héroe da a los con-



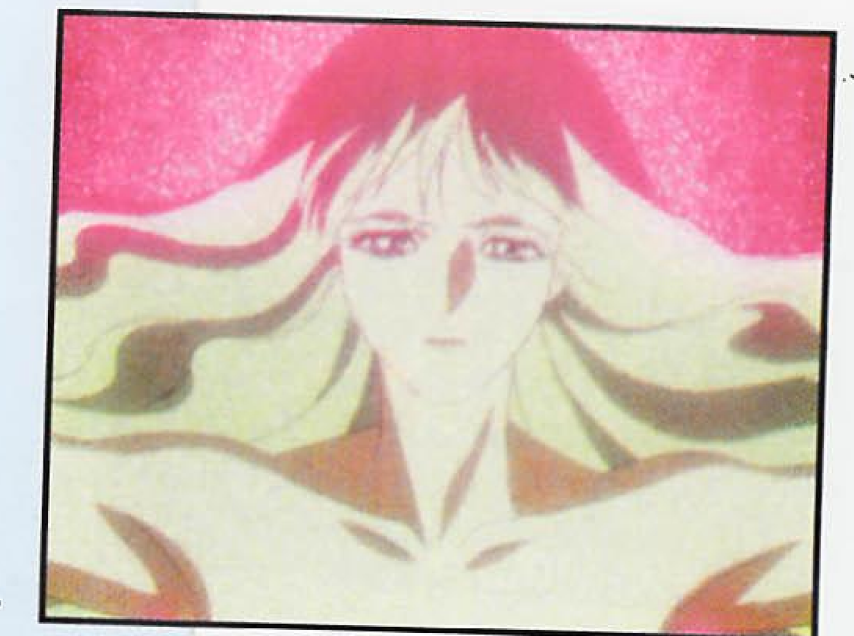








UCHU NO KISHI TEKKAMAN





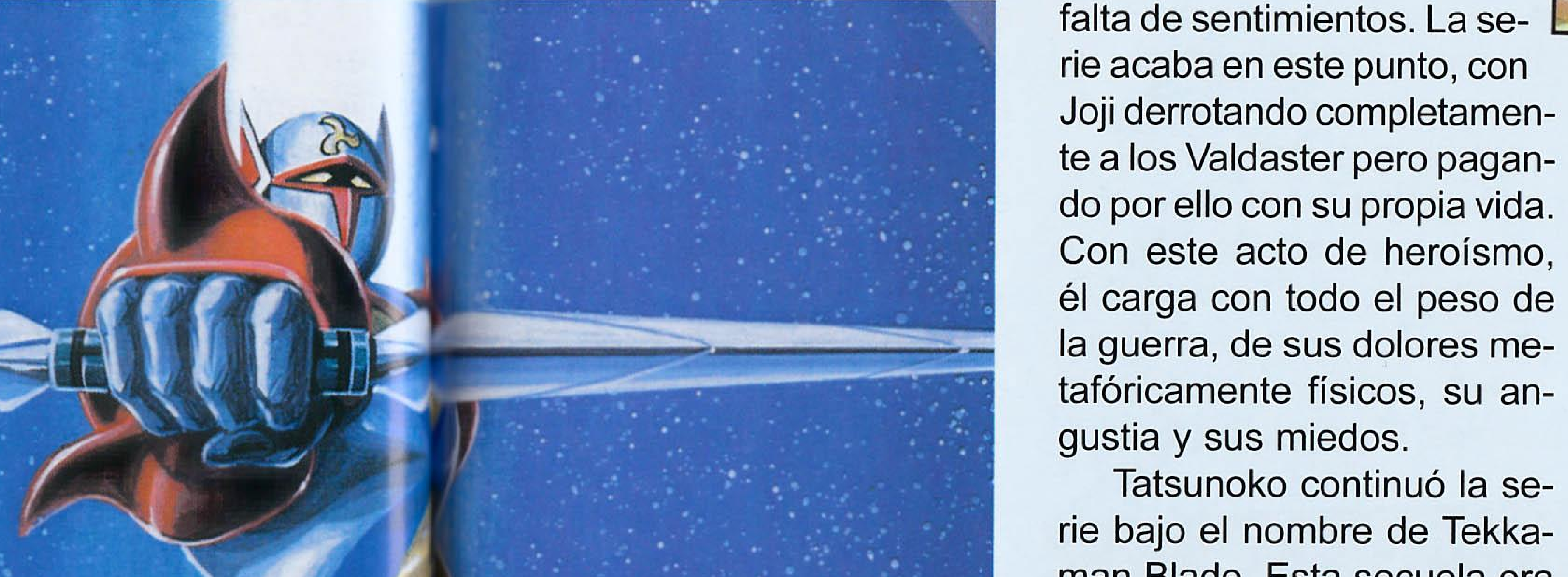


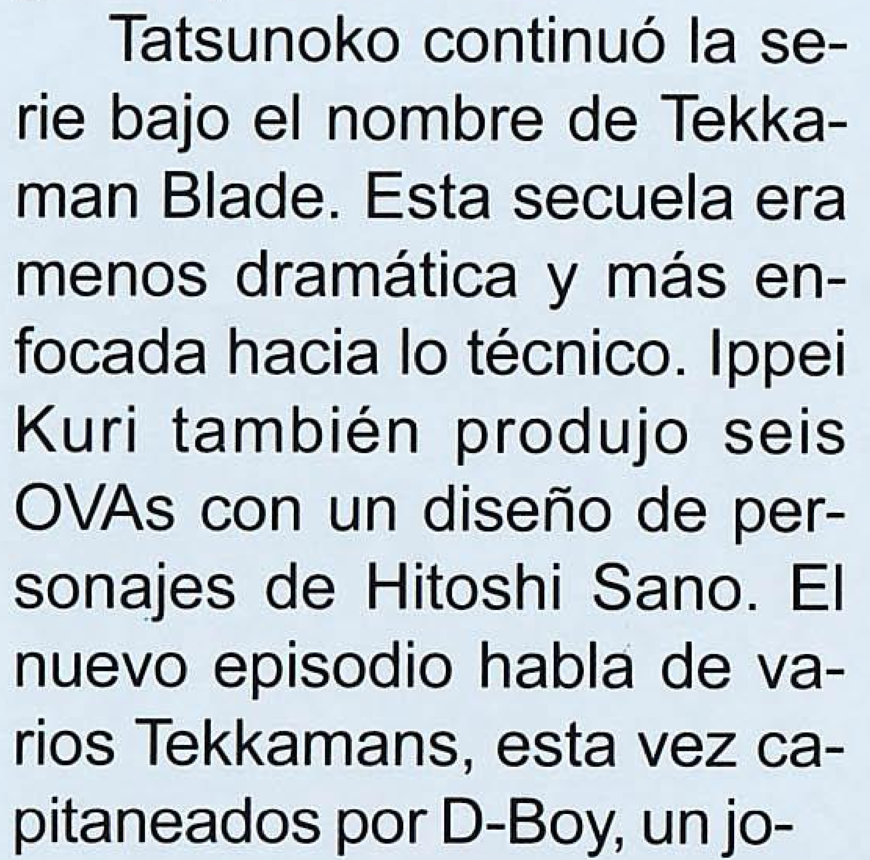


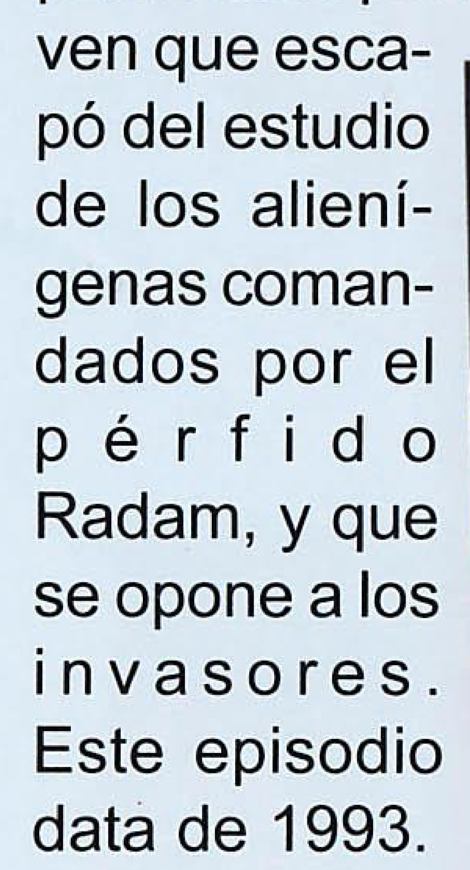




flictos un equilibrio constante y cuidadosamente estudiado, que jamás permite imaginar que el resultado final pueda ser la victoria. Incluso los personajes cercanos a Joji, sobre todo Andros, traicionan continuamente su doble naturaleza y se convierten en seres imposibles de definir realmente como amigos o enemigos, sino tan sólo como apoyos en momentos puntuales de necesidad. Joji en efecto, es el más solitario de los héroes (sólo Cashern le supera), el único que puede transformarse en Tekkaman y sobrevivir. Es entonces forzado a luchar, cualquiera que sea el coste y aunque sea en contra de su voluntad, para salvar a la raza humana y unos valores que son más importantes que su propia vida. No hay armas invencibles y cada golpe que da al enemigo es también un golpe contra sí mismo. Esto hace más dramática la incertidumbre del resultado de la batalla entre este puñado de héroes y sus enemigos, que parecen no tener ningún interés en la vida y que aumentan su fuerza día a día gracias a su completa







falta de sentimientos. La serie acaba en este punto, con Joji derrotando completamente a los Valdaster pero pagando por ello con su propia vida. Con este acto de heroísmo, él carga con todo el peso de la guerra, de sus dolores metafóricamente físicos, su angustia y sus miedos.

Tatsunoko continuó la serie bajo el nombre de Tekkaman Blade. Esta secuela era menos dramática y más enfocada hacia lo técnico. Ippei Kuri también produjo seis OVAs con un diseño de personajes de Hitoshi Sano. El nuevo episodio habla de varios Tekkamans, esta vez capitaneados por D-Boy, un joven que escapó del estudio de los alienígenas comandados por el pérfido Radam, y que se opone a los invasores. Este episodio data de 1993.







KAGAKU NINJATAI GATCHAMAN

TATSUNOKO



Las tres series, que datan respectivamente de 1972, 1978 y 1979 están producidas por Tatsunoko Studios y cuentan con la creación general de Tatsuo Yoshida, la dirección de Hiroshi Sasagawa, el diseño de personajes de Ippei Kuri y Yoshitaka Amano, y las animaciones de Masami Suda.

Marc (Ken) el Águila, Jason (Joe) el Cóndor, Princesa (Jun) el Cisne, Keiop (Jinpei) la Golondrina, y Tiny (Ryo) el Búho forman todos juntos un equipo entrenado con métodos hiper-tecnológicos. A bordo de la nave Fénix, el grupo se opone a las tentativas de invasión de los Galactors, comandados por el villano espacial General Zoltar.

Aunque al final de la primera serie Jason el Cóndor parece haber muerto, en la segunda ha sido salvado y recompuesto como un cyborg.

La batalla contra Zoltar lleva a nuestros héroes a un enfrentamiento final dramático en ql que todos y cada uno de ellos muere en su intento de destruir al enemigo y restaurar la paz en el mundo.

Esta serie, una de las más estrictamente de ciencia ficción producida jamás por los estudios Tatsunoko, toma bastante fuerza del sólido sentimiento de grupo que experimentan los protagonistas, un elemento del que carecen tanto Cashern como Tekkaman, en los que la soledad



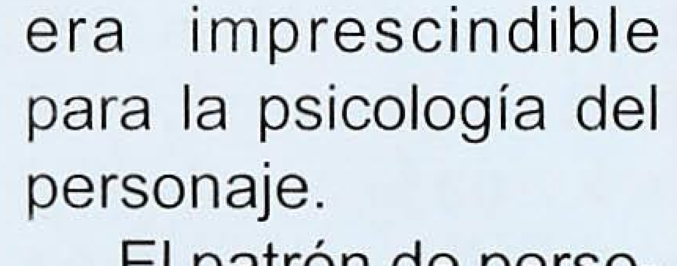








NAGAKU NINJATAI GATCHAMAN





era imprescindible para la psicología del personaje.

El patrón de personalidades representa un arquetipo muy fiel del género, al estilo Getter Robot (ver volumen 1): Marc, el bueno buenísimo, Jason, el cínico y sombrío, la bella Princesa, el gordo simpático Tiny y el benjamín, Kio. Su sentido del equipo y su devoción a la causa son parte integrante de la historia y son tan importantes como el sentimiento de ser los únicos que pueden oponerse a la amenaza dominante. El sacrificio final, poético y romántico, continúa siendo la esencia fundamental de la historia.

El final deja al espectador sin habla, al ver que los cinco protagonistas mueren para ganar su guerra. Gatchaman (Comando G) es un clásico en el mundo de la animación gracias a su fuerza y a la meticulosa atención puesta en los detalles.

En occidente, se conoce como Comando G/La batalla de los Planetas y, aunque ha sufrido la usual adaptación, ha disfrutado de gran éxito. Esta serie fue realizada de nuevo en 1993, con Jason el Cóndor convirtiéndose en una misteriosa "mujer", y con el apoyo en las ilustraciones de Yasuomi Umezo, que también ilustraba el nuevo Cashern y Polymer.









SHINZO NINGEN CASHERN

TATSUNOKO





SHINZO NINGEN CASHERN

Esta serie cuenta con la dirección de Hiroshi Sasagawa y los diseños de Tatsuo Yoshida y Yoshitaka Amano, mientras que las animaciones están realizadas por Masami Suda.

En un futuro no muy lejano, el padre de Tetsuya crea los primeros robots pensantes de la historia. Son completamente autónomos y pueden llevar a cabo todo el trabajo que es considerado demasiado duro o demasiado peligroso para el hombre. Los problemas comienzan a aparecer cuando los robots, dotados de una autoconsciencia, comprenden que están siendo retenidos como esclavos, y se rebelan. Armados con un número interminable de tropas, los robots re-construibles encabezados por el cínico e ingenioso Briking 1 (el primero de su raza), asesinan a su creador e invierten el sistema, creando un régimen en el cual esta vez es el hombre quien está esclavizado. Antes de morir, el padre de Tetsuya, consciente del terrible peligro que amenaza el planeta, transforma a su hijo en un poderoso androide capaz de rivalizar en fuerza y agilidad con los robots enemigos. Su madre también acepta ser escondida, en espíritu, en un cisne mecánico que luego se



SHINZO NINGEN CASHERN

convertirá en amigo de Briking.

Tetsuya, bajo el nombre de Cashern y ayudado por el fiel Flander, su perro mecánico, comienza a errar por el mundo y a luchar contra los robots, con la esperanza de alcanzar alguna vez a su jefe supremo.

Durante su vagar, conoce a la joven Luna que se convierte en su compañera de luchas.

Éste es, brevemente, el argumento de la historia. Ningún otro dibujo animado ha sido capaz de profetizar un futuro tan incierto para la humanidad. Si se lee desde un punto de vista militar, el régimen de Briking es un tipo futurista de nazismo. Los robots, convencidos de ser mejores que sus creadores y conscientes de que una coexistencia pacífica con sus "padres" sería absolutamente imposible, buscan llevar a cabo su venganza. La raza humana, esclavizada y desgastada, odia a los robots con toda su alma.

Incluido Cashern porque, aunque lucha contra los nuevos maestros de la Tierra, sigue siendo uno de ellos de todas maneras. La serie subraya especialmente este último aspecto en particular, por ejemplo, los conflictos internos del joven protagonista: fue forzado a dejar de lado su humanidad para defender a sus semejantes, pero es temido y rechazado por ellos.

En una atmósfera gris y violenta, donde la única gente que siente algo positivo por Cashern es la que no sabe nada de su verdadera naturaleza, el protagonista se siente arropado por la presencia de una joven muchacha, cuyo padre es tam-

















bién científico. A él le resulta difícil revelarle su verdadera identidad y el hecho de que la sangre humana ya no corre por sus venas.

La importancia que Tatsunoko da a los sentimientos y los temores de los diversos personajes es esencial para comprender completamente el potencial de su buen trabajo. Es un fresco metafórico sobre la desigualdad racial y en el hecho de que el hombre parece ser sorprendentemente incapaz de aprender de sus errores.

Se hizo un remake de esta serie en 1993, con nuevos personajes creados por el ingenioso Yasuomi Umezo, en forma de OVA. En esta reinterpretación del mito, ciertos temas sociales pierden importancia y dejan paso al lado violento de esta historia repleta de acción.





KOKAKU KIDOTAI - GHOST IN THE SHELL

1995 M.SHIROW\MANGA ENT\BANDAI VISUALS\KODANSHA



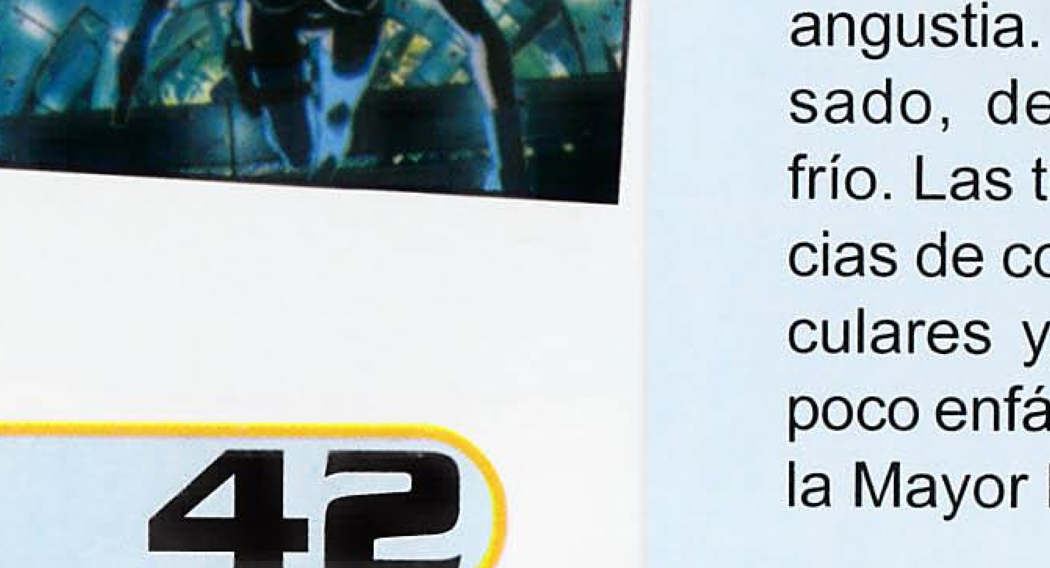












Dirigido por Mamoru Oshii esta obra maestra cuenta con el guión de Katsunori Ito, el diseño de personajes de Hiriyuki Okyura y el diseño de mechas de Shoji Kawamori y Atsushi Takeuchi.

La historia que se narra en el film es bien conocida: la sección 9 es una fuerza parapolicial del gobierno que se encarga de los trabajos sucios en la lucha contra los delitos informáticos subversivos. Lo que empieza como la eliminación de un embajador extranjero a punto de lograr legalmente una fuga de cerebros se convierte en un afán por capturar al marionetista, un "hacker" informático super escurridizo.

En principio, a partir de este núcleo se diría que estamos ante un producto cyberpunk japonés típico. Sin embargo es todo lo contrario. GitS es, como las demás ejecuciones de su director, una atmósfera emocional: un paisaje de melancolía y cierta angustia. En GitS todo es pausado, desapasionado, casi frío. Las tres o cuatro secuencias de combate son espectaculares y, sin embargo, muy poco enfáticas: el desarme por la Mayor Kusanagi del hacker telefónico cuyo cerebro ha sido pirateado carece de toda sensación de peligro para los protagonistas. Lo que ocurre es rutinario para ellos, y para nosotros es, entre la música mínima, casi respiratoria, y el tiempo y las decisiones de cámara, un ejercicio contemplativo.

La clave del film es la desazón del personaje principal, Motoko Kusanagi, una cyborg cuya humanidad se reduce a lo que queda de su cerebro encerrado en el cascarón de titanio y materiales compuestos que es su ser. En este mundo en el que los cuerpos mecánicos se producen en serie, lo humano queda definido por el alma, o el espíritu que habita el cascarón material. ¿Qué distingue a un ser humano de otro, cuando lo físico es fruto de una cadena de montaje? Como dice la protagonista, ella procesa la información de un modo particular y único, a su manera, y ese es el factor diferencial. Pero es un factor un tanto liviano en exceso.

La información reina en este universo, tanto en la versión original de Shirow como en la interpretación de Oshii: vemos en el comic o en el film


GHOST IN THE SHELL









el caso de personas cuyo cerebro ha sido "pirateado". La información define la realidad y, a lo largo del film, esa definición progresa desde la anécdota malévola y mundana (en términos de anime y ciencia ficción), como es la implantación de recuerdos falsos en un trabajador de recogida de basuras, hasta la tesis final: si la originalidad humana está definida en términos de proceso de información, ya sea "natural" de los sentidos y recuerdos, o elaborada por la tecnología: ¿es la carnalidad un factor decisivo? ¿Qué es más importante? ¿La estructura de la consciencia, su funcionalidad, su estructura informática? ¿O lo es el sustrato en que se asienta, el soporte físico, el hardware biológico? Si consiguiéramos reproducir todas las funciones del cerebro en un programa informático, ¿sería este programa un ser humano?

Sin embargo GitS va más allá, mientras que el planteamiento anterior se basa en la apariencia de humanidad, en la semejanza a nosotros y a nuestros congéneres, la película avanza un paso más: la trascendencia de Motoko al fusionarse con el Marionetista la convierte en un ser híbrido de humanidad en el sentido tradicional y de un constructo consciente de información que, al provenir del ciberespacio, es inherentemente no humana en ese mismo sentido. El prescindir en el relato de toda referencia a los sentimientos tradicionales: amor, odio, sexualidad, etc. sugiere que estos no son relevantes en la definición de humanidad: todo se subsume en términos de procesado original de información y la creación de conclusiones, nueva información como reacción, creativas e individuales.

Aunque se ha afirmado que GitS es el *Blade Runner* del Anime por la idea de base, la definición de lo que nos hace humanos, y la pregunta de si es tan sólida la seguridad de nuestra humanidad individual, ciertamente GitS es la más explícita de las dos, no tanto por lo directo de los discursos de sus personajes, sino por el hecho de reducir la capa de caramelo de la violencia y el espectáculo al mínimo requerido para que la narración se sostenga.





TETSUWAN ATOM

1963 MUSHI / TEZUKA



Creado por el gran Osamu Tezuka, Tetsuwan Atom, el cyborg más famoso de la historia y conocido en occidente como Astroboy, hizo su primera aparición allá por 1963.

La trama habla de Tenma, el ministro de la ciencia que decide construir un pequeño robot a imagen de su hijo que murió en un accidente de tráfico. Atom vive su vida de una manera muy humana, y está dicvdido entre su ser mecánico y su deseo de convertirse en alguien normal como todos los demás. En este delicado cuento, con rasgos de superhéroes y con sutiles toques de estilo Collodi, el pequeño Atom pronto se convierte en el verdadero defensor de la justicia y la humanidad.

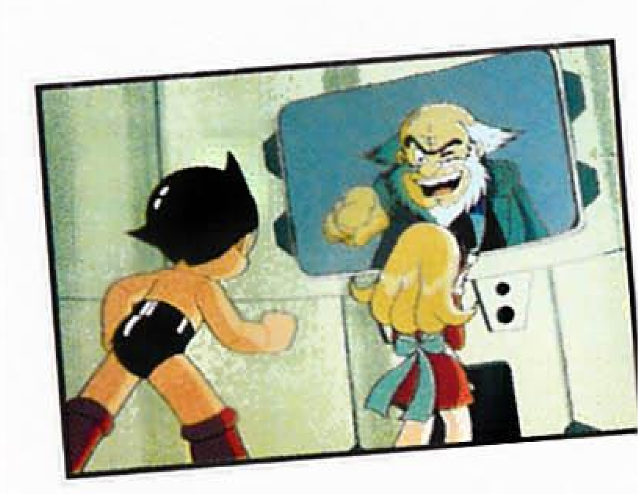
El remake de Tetsuwan Atom se hizo en 1980, así como la versión concebida por el mismo Tezuka para los estudios Toei Doga, tirulado Jetter Marst. Esta versión fue el primer remake coloreado de su creación, que data de 1977. Y de este remake es de donde sale la versión en vídeo.

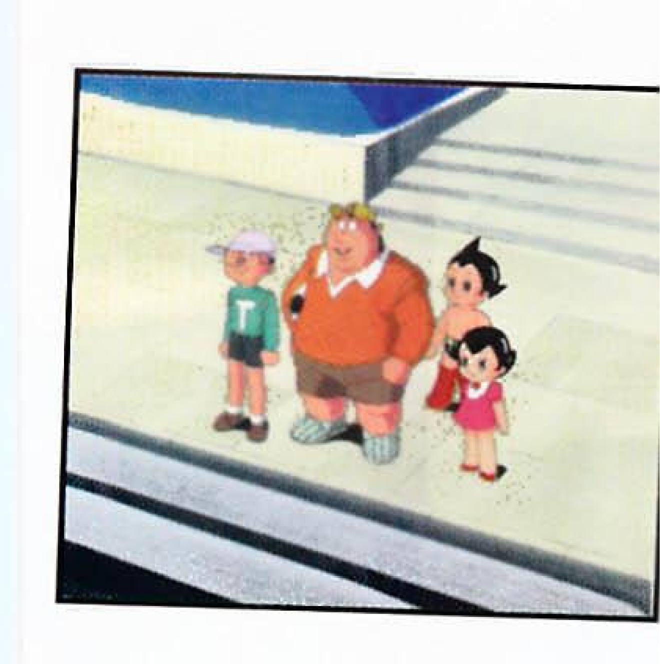
La serie Uchu Ace fue creada por los estudios Tatsunoko en 1965 en el despertar de este personaje histórico.













CUTEY HONEY

1973 GO NAGAI/DYNAMIC KIKAKU/TOEI DOGA



Go Nagai y sus produccio- nes Dynamic han mezclado una buena dosis de ciencia ficción con un golpe de ero- tismo para crear a la más fa- mosa heroina del creador de Devilman. Shin Cutie Honey apareció recientemente en la pantalla de televisión (1994), una nueva versión que se beneficia de la dirección de Yasuchika Nagaoka y el guión de Ysao Shiyuza.

El profesor Kisaragi, com- pletamente destrozado por la muerte de su hija decide crear un Cyborg igual a ella. La jo- ven frecuenta una escuela católica femenina donde es atormentada por un inmoral profesorado.

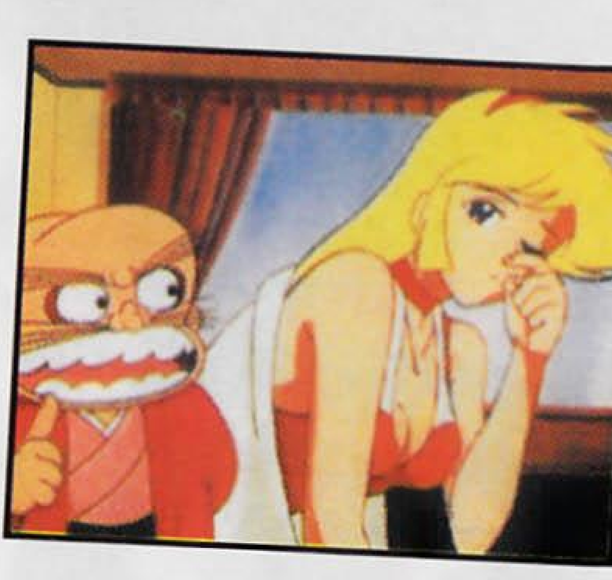
Por si eso fuera poco, se encuentra en la necesidad de luchar contra las “Garras de la Pantera”, un grupo de cri- minales espaciales totalmen- te femenino cuyo objetivo es reemplazar a toda la pobla- ción femenina de la tierra para poder explotar a los hombres despre- venidos hasta la mé- dula.

En el remake, es el malvado Dolmeck y su ejército de cyborgs contra el que nuestros heroes ten- drán que luchar. Hay que re- saltar que cuando se activan los poderes de transforma- ción de la protagonista se queda desnuda durante un par de segundos, una se- cuencia que ocurre a menu- do para disfrute de la audien- cia masculina.







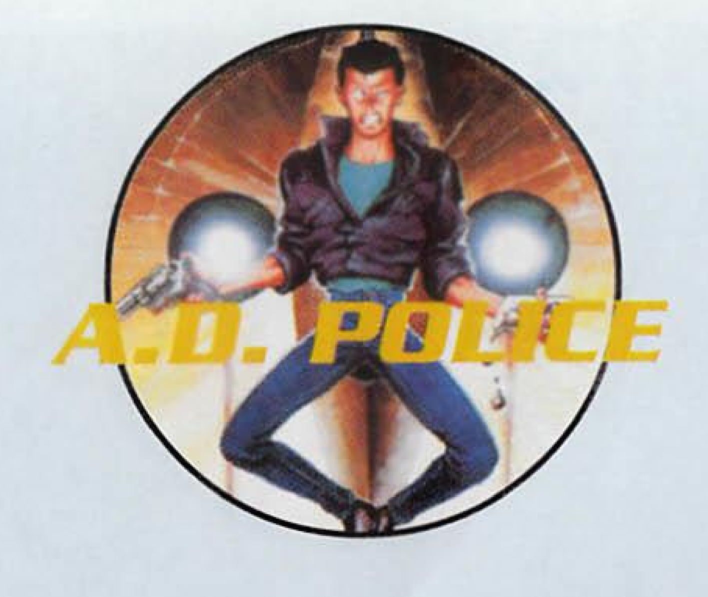






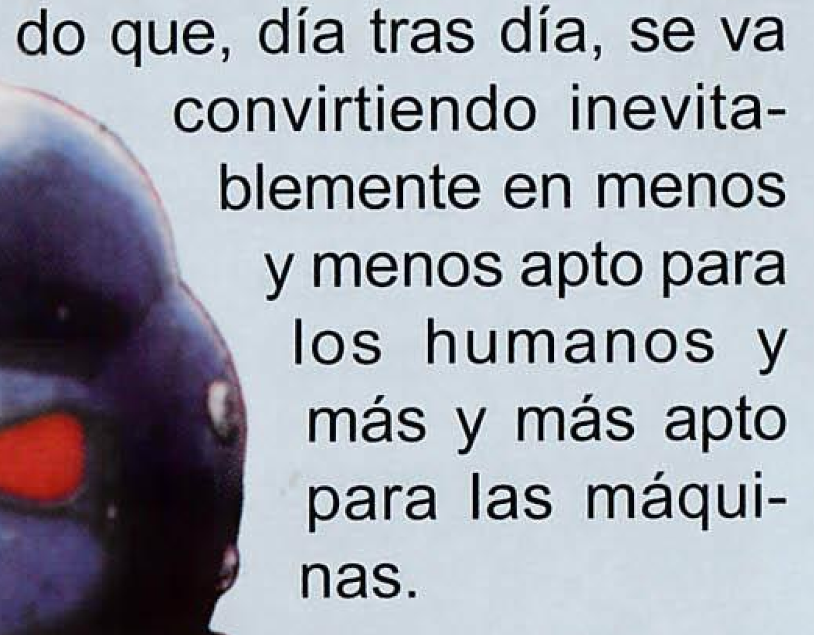
A.D. POLICE

BANDAI 1990



Un punto de referencia en la animación cyberpunk, la dirección de este anime fue confiada a Takamasa Ikegami, el diseño de personajes a Toni Takezaki (para el primer episodio) y a Toru Nakasugi (para el segundo y tercer episodios), mientras que la dirección de animación lleva la firma de Fuji Oda (en el primer episodio) y de Hiroyuki Kitazume, Masami Oda y Masami Obari (en el segundo y tercer episodios).

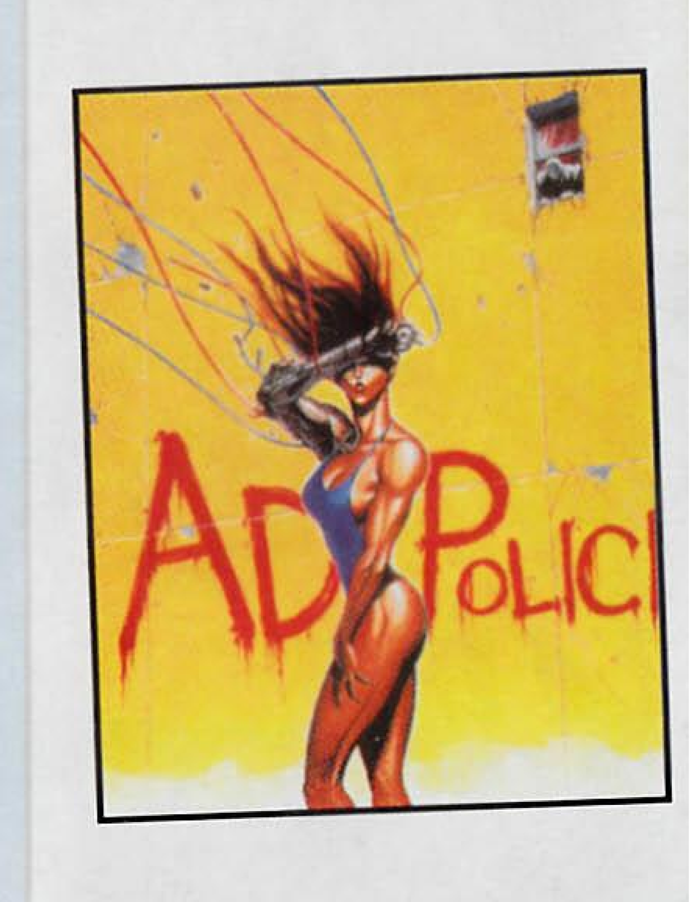
La historia se sitúa en el mismo universo de Bubblegum Crisis, antes de que se formasen las Knight Sabers. Recoge las aventuras de Leon McNichol y sus amigos, todos miembros del equipo especial AD Police, quienes se encuentran continuamente tratando con criminales convertidos en psicópatas por sus implantes robóticos-cibernéticos.

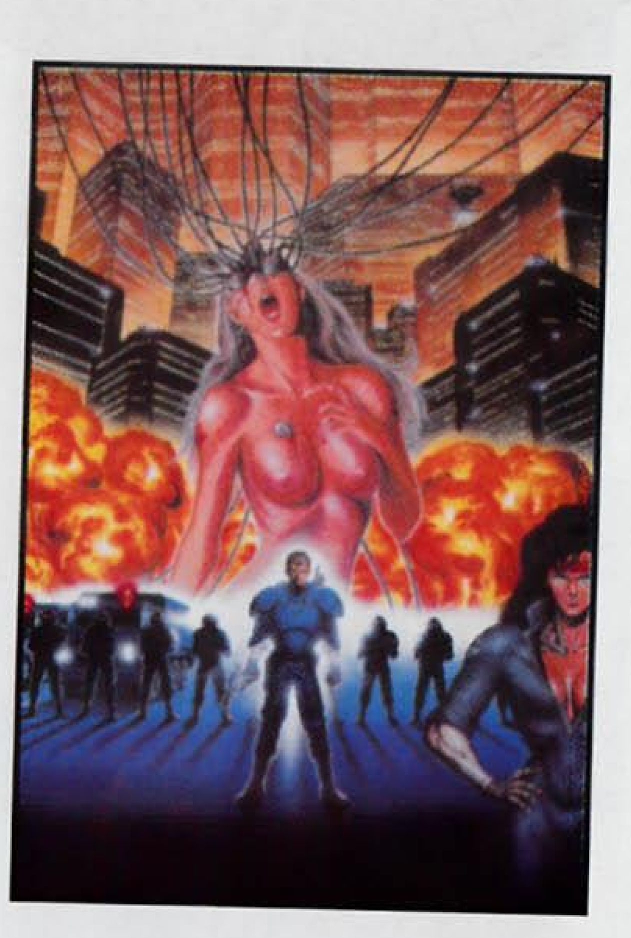


El elemento más impactante de los tres OAVs (La Dama Fantasma, El Destripador y El Hombre que se Mordió la Lengua) es un profundo sentido de reflejo, que lleva al espectador a ponderar los problemas que acarrea el ilimitado e inconsciente uso de la tecnología en un mundo que, día tras día, se va convirtiendo inevitablemente en menos y menos apto para los humanos y más y más apto para las máquinas.









ARMITAGE III

1994 AIC/PIONEER





Esta es una OVA de cuatro capítulos con Hiroyuki Ochi actuando tanto de director general como de diseñador de personajes. La animación es de Kunuhiro Abe, mientras que Hiroyuki Nanba compuso la banda sonora.

Esta futurista historia se desenvuelve alrededor de la sociedad marciana, una colonia de la Tierra, en la que un misterioso asesino intenta matar a todos los cyborgs pertenecientes a la Tercera Generación. Naomi, una preciosa cyborg, se encuentra entonces en la necesidad de tomar las armas para salvarse así misma y a sus compañeros masculinos de una muerte posiblemente fútil. Junto al confiado Ross Sillibus, luchará contra el enigmático D'Anclaude. Mientras tanto, se propone entender algo más a cerca de su naturaleza, y de la razón de su existencia.





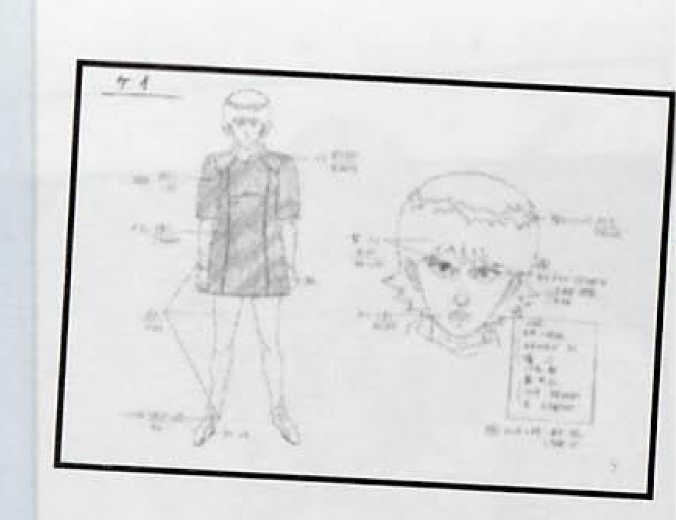




AKIRA

K.OTOMO/TMS/KODANSHA/ AKIRA SEISAKU LINKI





Basada en la obra maestra de Katsuhiro Otomo, Akira ve la luz del día en 1988. Se la considera la más cara, y también una de las más costosas, de las películas de animación japonesas de todos los tiempos.

En realidad, resumir esta larga saga en 124 minutos de película no fue tarea fácil, y todos los cambios introducidos en el guión (que inevitablemente desilusionaron a muchos fans) no son de hecho sino accesorios metafóricos muy sofisticados y funcionales introducidos para ayudar al espectador a disfrutar mejor de la película.

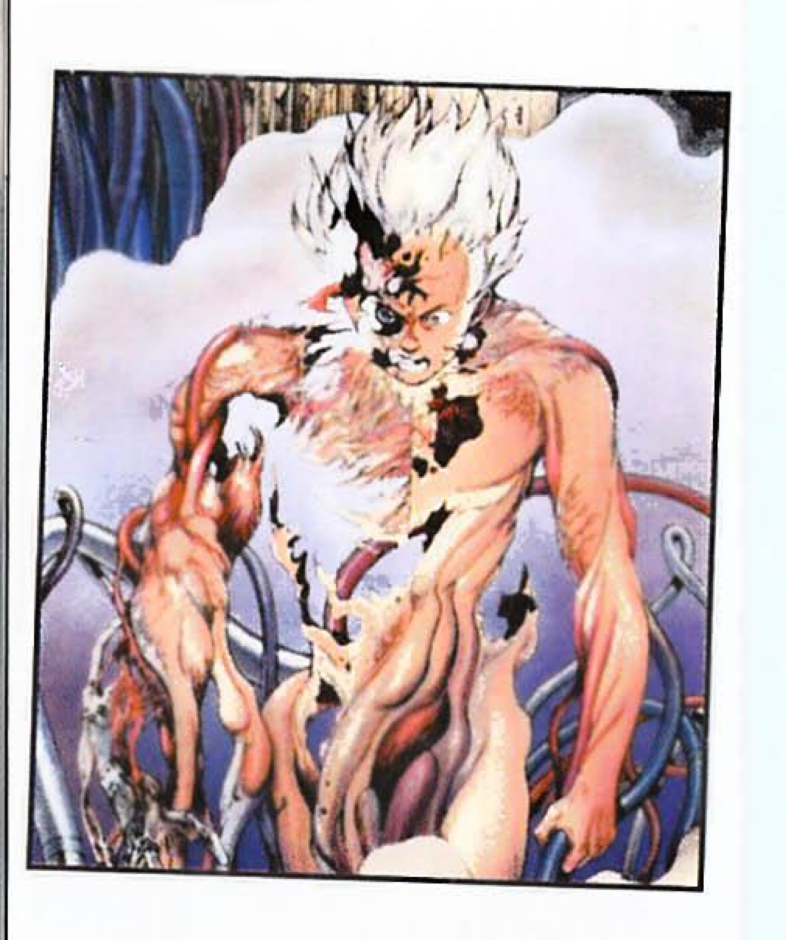
La historia es intrincada y contempla un Japón futurista que, bajo protección militar, lleva a cabo complejos experimentos en una nueva generación de niños imbuidos de notables poderes extrasensoriales. El pequeño Akira resulta ser el más poderoso de todos, pero su capacidad es tal que asusta al gobierno japonés, que decide hibernar al niño. Takashi, Masaru y Kyoko son también incapaces de crecer y con el paso del tiempo se van marchitando. Cuando el primero de los tres trata de escapar de los militares que lo mantienen prisionero, provoca un accidente entre un grupo de motociclistas, siendo el joven Tetsuo el que peor parado resulta. Kaneda, quien lidera al grupo, se empeña en enfrentarse a los militares, quienes habiendo recapturado a Takashi, también apresan al joven motorista herido, su amigo. Un misterioso coronel está al mando de la organización militar. Aunque de carácter complejo, no es malvado. Su mayor preocupación consiste en la salvaguardia de su país, y pronto se demuestra que está por encima de las lentas burocracias propias de los políticos. Mientras tanto en Tetsuo comienzan a manifestarse poderes extrasensoriales, de tan gran intensidad que trastornan su mente. Mientras Kaneda y la joven Kai, una mujer afiliada a un grupo de pseudo-terroristas, luchan para comprender tanto el secreto que esconde la base militar como el misterio del

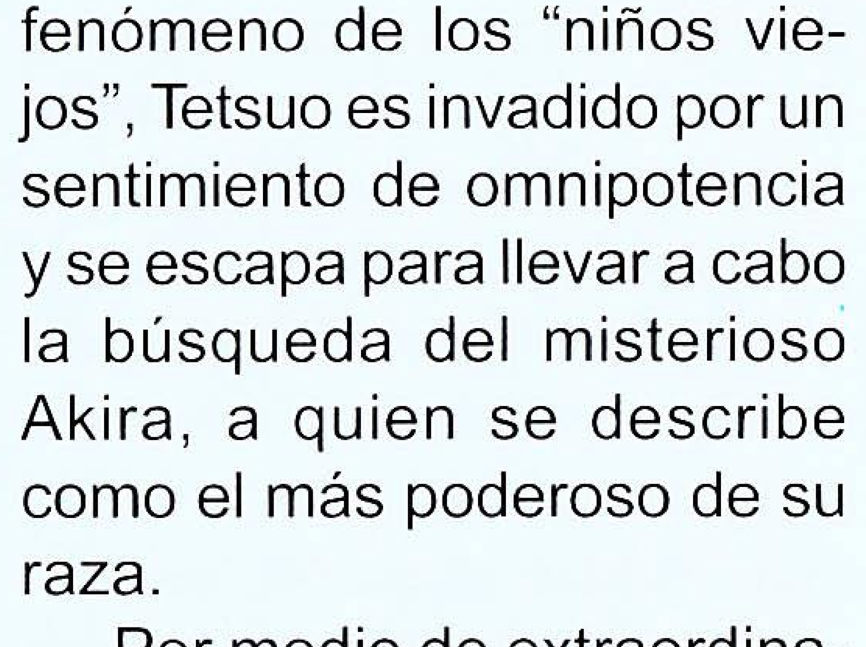








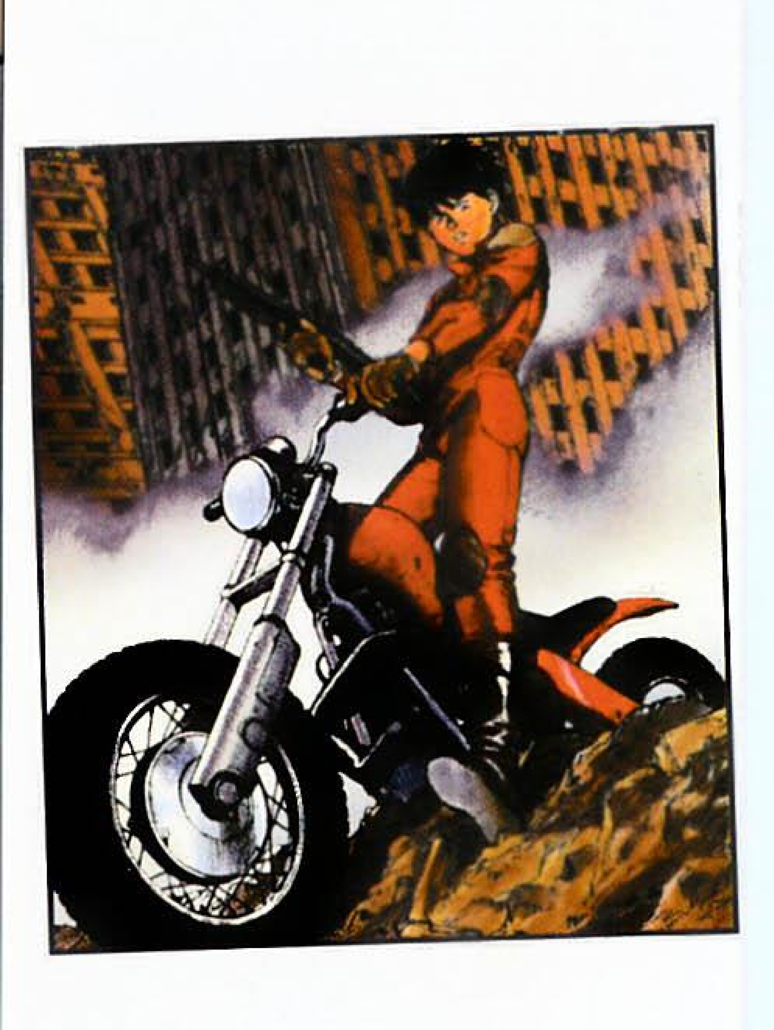




fenómeno de los "niños viejos", Tetsuo es invadido por un sentimiento de omnipotencia y se escapa para llevar a cabo la búsqueda del misterioso Akira, a quien se describe como el más poderoso de su raza.

Por medio de extraordinarios "golpes de efecto", se revela que Akira, reducido a órganos crionizados, todavía está vivo. Mientras tanto, Tetsuo pierde el control de su poder, causando una inimaginable catástrofe, mientras los cuatro niños se unen y se llevan a Tetsuo, desapareciendo en el espacio. La última escena de la película es casi bíblica, con una luz rodeada de oscuridad que declara solemnemente "Yo soy Tetsuo".

Este anime ofrece una direción y unos efectos especiales de primera clase, al tiempo que una complicada aunque atrayente historia. Si uno lee entre líneas, los mensajes que Otomo intenta hacer llegar a su público, descubre un componente alegórico indispensable para entender su trabajo, que alcanza su clímax en la larga conversación que mantienen Kay y Kaneda, y durante las escenas finales.



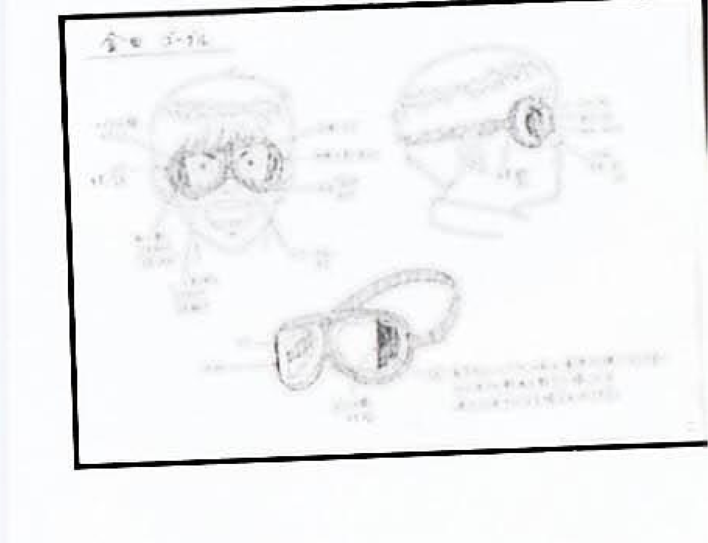




En su conjunto Akira es una obra maestra, considerada punto de referencia en el mundo de la animación, y un tesoro precioso que todo el mundo debería intentar ver y apreciar.

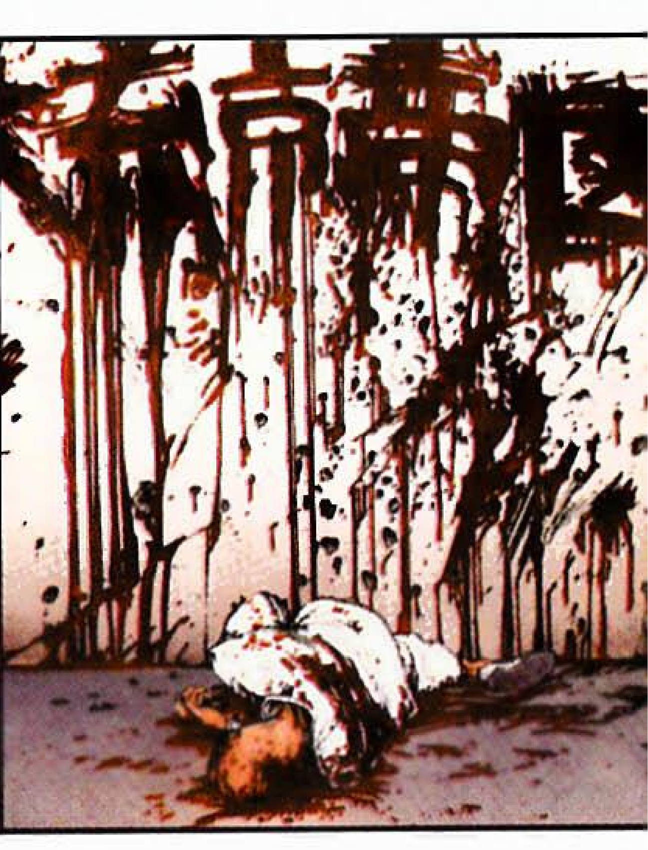
El gran Otomo ya se había aventurado en el tema de los niños con poderes especiales en otra película realizada en 1983, Genmataisen (Projec Team Argos/Madhouse / Magic Capsule H. Kadokawa), basada en un manga de Shotaro Ishimori. Se centra en un grupo de jóvenes capaces de luchar contra la invasión Genma (ilusión) gracias a los poderes que atesoran, conscientes del hecho de que sus poderes son activados por la amenaza de ser atacados por sus enemigos.













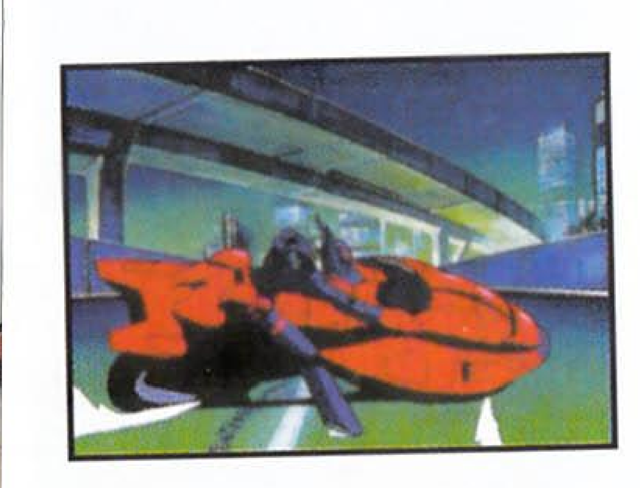
BUBBLEGUM CRISIS

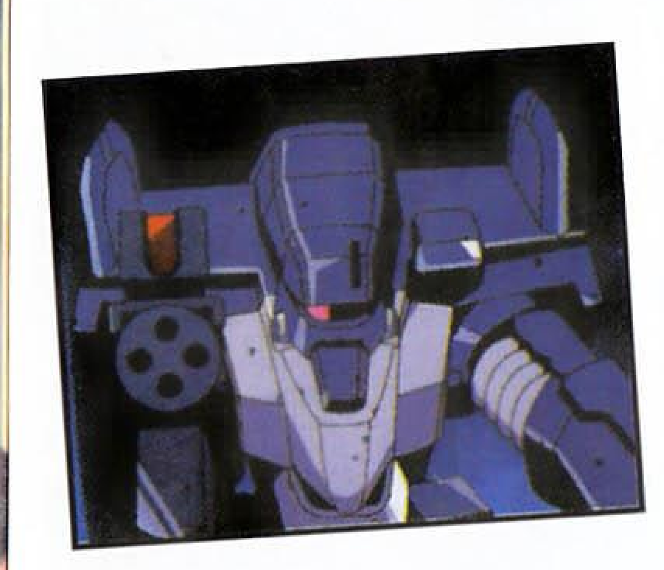
AIC/TOSHIBA EMI

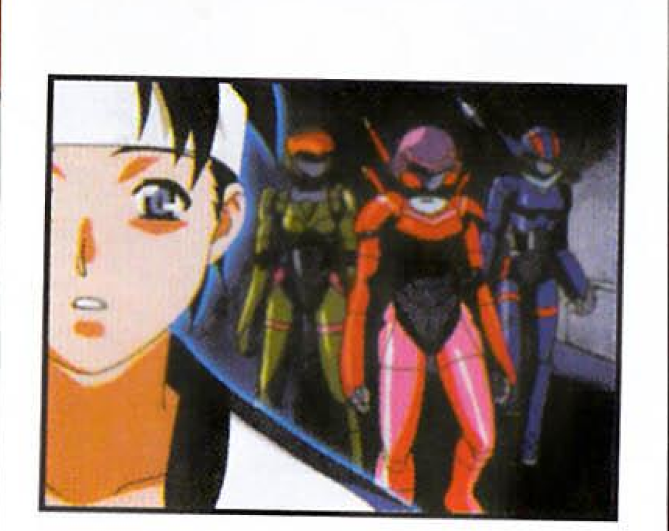
El primer episodio de esta larga saga, que data de 1987, está dirigido por Musani Akiyama, y basado en una historia de Toshimutsu Suzuki. El diseño de personajes fue realizado por Kenichi Sonoda.

La acción se sitúa en Neo Tokyo, alrededor del año 2032.











BUBBLEGUM CRISIS

Buma, una organización terrorista formada por poderosos soldados biomecánicos sin escrúpulos, causa constantes problemas a la policía con sus incesantes ataques. El gobierno, por consiguiente, decide formar una escuadra especial de defensa, las "Night Sabers", con el objetivo de combatir a este sempiterno enemigo. El equipo está formado por cuatro chicas, Priss, Linna, Shilya y Nene, que están entrenadas com métodos de élite y equipadas con la tecnología más avanzada.

Este trabajo abunda en los efectos especiales y disfrutaba de una gran banda sonora, enriquecida por las canciones de las "cantantes". El anime AD Police (ver), es complementario a Bubblegum Crisis, ambientado mucho antes de la creación del equipo policial más sensual en la historia de la animación.

FUENTE BIBLIOGRÁFICA
Anime - Guía de cine de la animación japonesa
A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi
Granata Press

F.A. Guía de la animación nipona
A cura de Fabrizio Francato.
ROCK'N COMICS
KAPPA MAGAZINE Star Comics
MAGAZINE Granata Press
LODOSS MAGAZINE Rock'n'comics

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO
J.J. MARTINEZ y RICARDO GONZÁLEZ
Textos del CD-ROM
RAMÓN ALMAGRO, J.J. MARTINEZ y RICARDO GONZÁLEZ (Berserker Ediciones)
Textos del Libro

AGRADECIMIENTOS POR SU COLABORACIÓN A:
GIUSEPPE CAMUNCOLI, DAVIDE SCATTON, SHOK STUDIO, ANGELINO, MASSIMILIANO GEZZI, GIGGIO PESCALI, GIANLUCA VALDINA, LOS AMIGOS ROLAND, LUCA Y PAOLO ROMA, GIULIA ROME', CHIARA PACCALONI, ROCK'N COMICS, ALDO TAMINI, LELIA MAZZOTTA NATALE, CHIARA TARSIA, CLIVE BARNES, YOKO WATANABE


BERSERKER
DUEEMME PUBLISHING